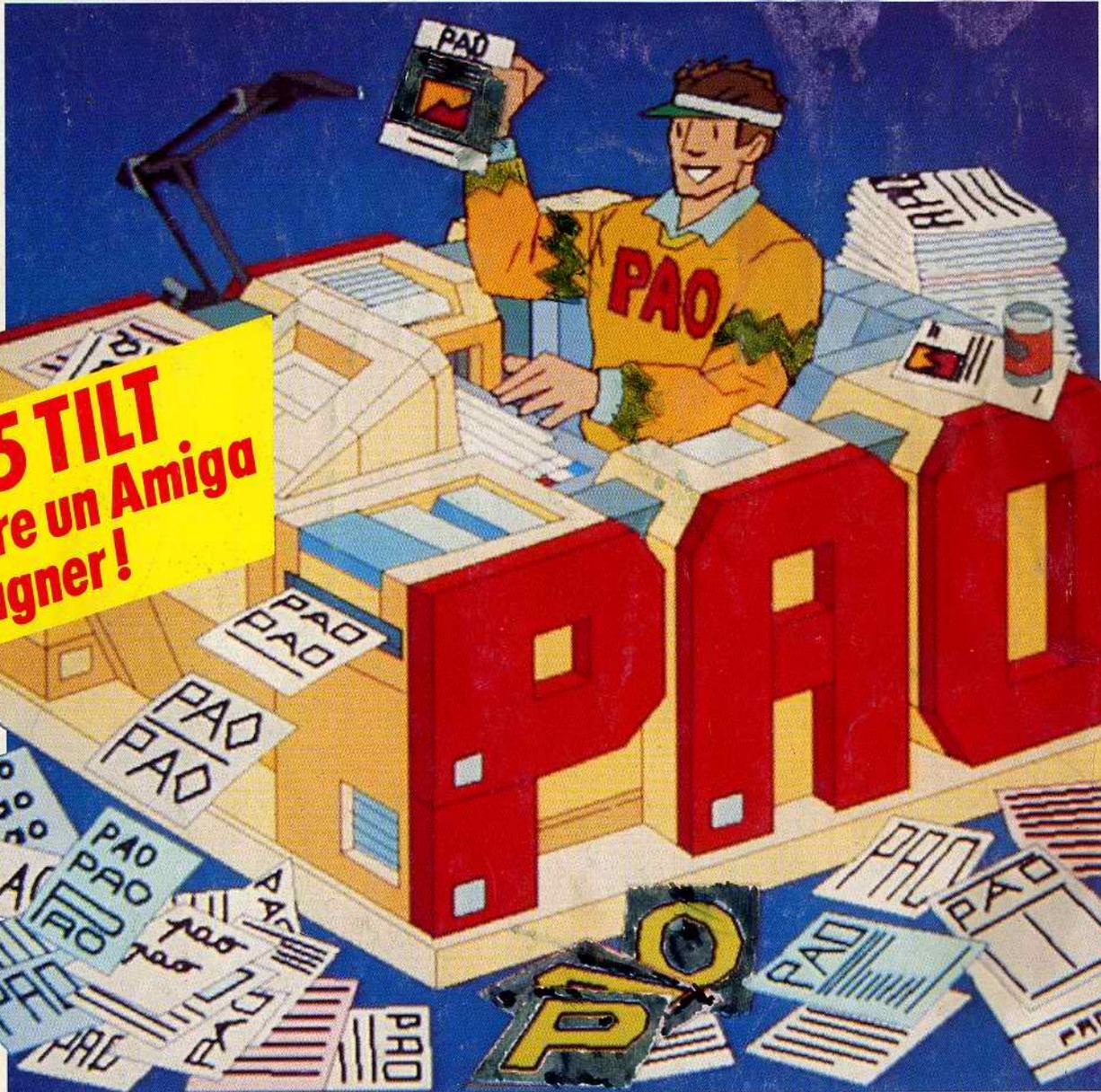


TILT

MICROLOISIRS



3615 TILT
Encore un Amiga
à gagner!

EXCLUSIF! Découvrez la PAO et devenez journaliste micro ● Sega 16 bits et NEC: les softs sont là! ● Pratique: 26 joysticks au banc d'essai ● Echecs: les meilleurs logiciels ● Las Vegas: toutes les nouveautés US ●

N°64 MARS 1989 - 22F. BELGIQUE: 155FB. SUISSE: 6,50FS. CANADA: 3,95\$CAN. MAROC: 35DH. ESPAGNE: 610 PTAS. ISSN 073 - 6968

M 3085 - 64 - 22,00 F



3793085022001 00640

LES PACKS D'

LES DEFIS DE TAITO

6 FANTASTIQUES SUCCÈS D'ARCADE DANS 1 PACK GÉANT

ARKANOID REVENGE OF DOH

"Excellent - irréprochable. Un futur numéro un." - AMTIX

"Vraiment impressionnant et tout à fait irrésistible. Un Classique." - YOUR SINCLAIR

SLAPFIGHT

"Une superbe conversion d'arcade et une fantastique fusillade. Doit figurer dans la collection ZAPPERS." - ZZAP

TARGET RENEGADE

"Ce jeu est sans doute l'une des plus belles bagarres de tous les temps. A coup sûr, cela vaut bien la peine d'investir." - A CRASH SMASH

ARKANOID

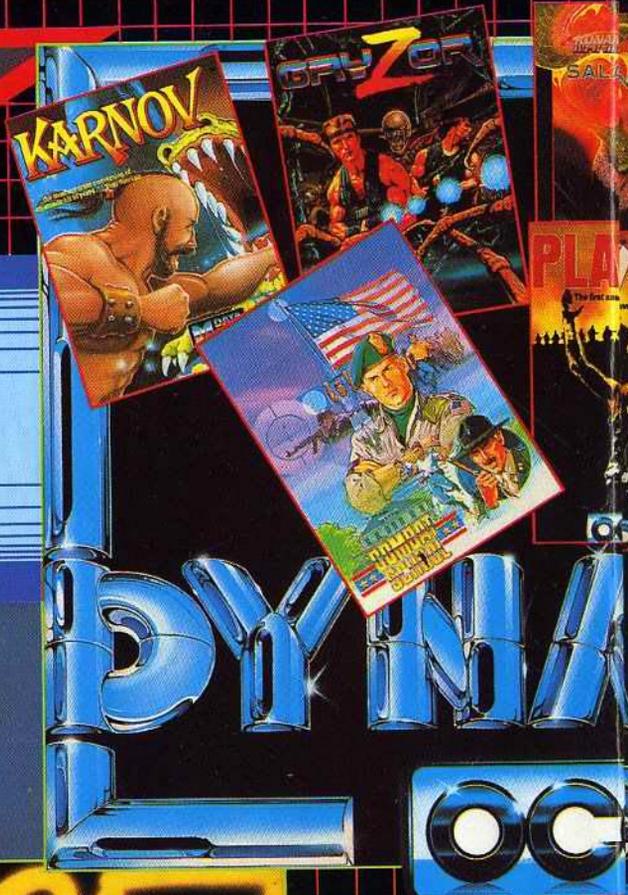
"Je vous recommande chaudement Arkanoid, pour une seule raison - ce jeu est tout simplement un expérience fantastique." - ZZAP 64

FLYING SHARK

"Incroyablement frustrant, jouable et passionnant." - ACE.

BUBBLE BOBBLE

"Vraiment super. Un jeu auquel je reviendrai toujours avec plaisir." - AMSTRAD ACTION



LES DEFIS DE



COIN-OP

AMSTRAD



DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145

ENFER!



DYNAMITE

**8 JEUX EXPLOSIFS
DANS 1 PACK SPECIAL**

GRYZOR

Négociez vos champs de force et entrez dans une guérilla fanatique en vous infiltrant dans leurs quartiers généraux.

DRILLER

Des paysages SOLIDES en trois dimensions tels que vous n'en avez jamais vus. Avec Freescape, c'est comme si vous y étiez.

COMBAT SCHOOL

Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade. Sept épreuves éreintantes vous y attendent... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte en un Combat avec l'instructeur lui-même!

CRAZY CARS

Cette course se tient sur trois circuits des Etats-Unis: en Arizona, en Floride, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné vous recevrez une voiture plus rapide.

KARNOV

Karnov est un vaste jeu se déroulant de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur neuf niveaux de jeu irrésistibles.

SALAMANDER

Un héros doit convaincre ses compatriotes de l'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà.

PLATOON

Des graphiques exceptionnels, une conception de jeu originale et son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès.

PREDATOR

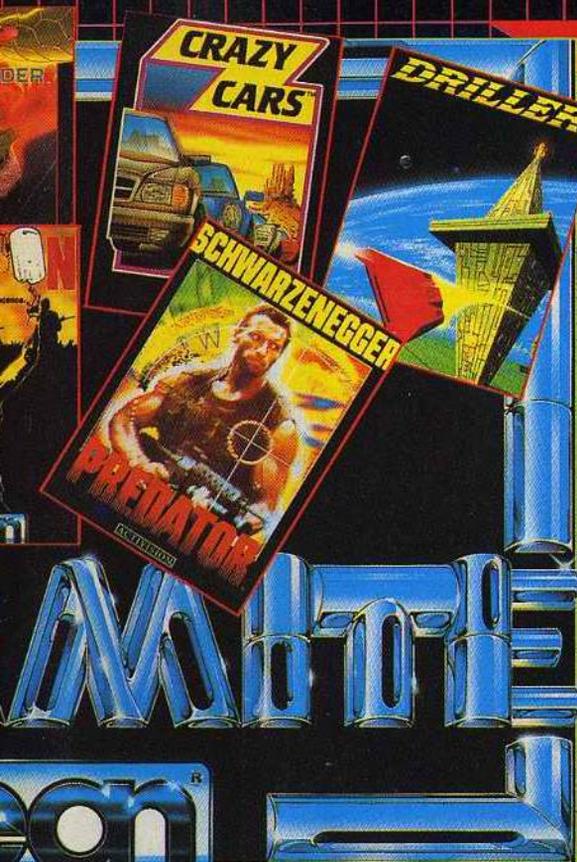
Emmenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège.

GAME SET & MATCH 2

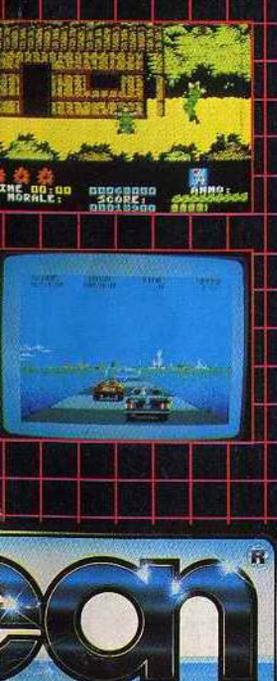
LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS JAMAIS VUE!

Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisés, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent!

Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'épreuves sportives disponibles pour les ordinateurs.



AMSTRAD
Ocean



Ocean

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Téléx : 643932 Edimondi

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Catherine Bourrabier

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro

Acidric Briztou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster,
Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet,
Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille,
François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour,
Laurent Lenchantin, Jean-François Millet,
Olivier Rogé, Olivier Scamps, Stéphane Sémirat,
Brigitte Soudakoff, Laurent Tourmade,
Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix,
Big Bad Wolf, Alex Zenou.

MINITEL 3615 TILT

Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Luc Maranber

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes
SOC, Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements
doivent être effectués par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
 Tirage de ce numéro = 94 000 exemplaires.
 Couverture : Jérôme Tesseyre avec Lucie Vidéographie.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1989
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
P.E.I., 93177 Bagnolet.
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 64

12 AVANT-PREMIERES

Cosmic Pirate, un jeu de stratégie

et d'action conçu d'abord pour l'Amiga, puis pour le ST, rappelle vaguement Elite. Archipelagos, sur ST, est le jeu de stratégie le plus original et le plus envoûtant qu'on ait vu depuis Sentinel. Dragon Ninja, pour Atari ST, est une adaptation d'arcade comme on les aime, c'est-à-dire fidèle. Retrouvez aussi les previews désormais familières.

18 TILT JOURNAL

Notre envoyé spécial au CES de Las Vegas

est revenu plein d'enthousiasme : il présente un tableau détaillé des nouveautés américaines. Le monde des consoles s'agite intensément : présentation de la nouvelle Sega 16 bits avec deux jeux et, en prime, six jeux pour la NEC. Et tout ce qu'il faut savoir sur le monde de la micro.



Dragon's Lair, presque un dessin animé sur Amiga, préfigure les jeux du futur.

46 HITS

Le très attendu Dragon's Lair sur Amiga

est réellement magnifique à contempler. Les avis sur son intérêt sont plus divers. Life and Death transforme votre PC en une salle d'opération dont vous êtes le chirurgien. Saignant ! Barbarian II, tout aussi saignant, mêle allègrement l'aventure et l'action sur ST. D'autres hits à découvrir : Billiard Simulator (Amiga), Total Eclipse (Amstrad CPC), Robocop (C 64), Advanced Rugby Simulator, Dames Grand-Maître, Le Livre de la Jungle (Atari ST), Advanced Ski Simulator (Amiga) et Jet Fighter (Atari ST).

66 ROLLING SOFTS

Chaque mois, un nombre croissant

de logiciels voient le jour. Tous ne sont pas des hits, tant s'en faut. Les voici rassemblés pour vous. Pour la première fois, vous trouverez à la fin un guide complet des autres logiciels, ceux qui, faute de place, n'ont pas pu être traités.

78 DOSSIER

Quel est le meilleur joystick ?

Quel est celui qui réagit le mieux aux impulsions ? Quel est celui qui résiste le plus longtemps aux doigts calleux ? Pour répondre à ces questions, et à bien d'autres, la rédaction de Tilt en a testé 26.

86 CHALLENGE

Les jeux d'échecs inspirent beaucoup

les programmeurs. Ils prolifèrent sur Atari, Amiga et PC. Ils sont mis en concurrence en un combat sauvage qui vous permettra de choisir celui qui convient le mieux à votre niveau.

92 CREATION

Devenez metteur en scène

avec Imagic, une véritable station de travail graphique qui met en mouvement l'écran du ST. Découvrez aussi Unispec, un logiciel pour doper Spectrum 512, et une série d'utilitaires complémentaires de la gamme Cyber.

94 INITIATION

La PAO ou comment réaliser un journal

avec un micro. Un sujet si vaste qu'il a fallu le séparer en deux parties. La seconde paraîtra le mois prochain. A cette occasion, Tilt organise un grand concours. Pour en savoir plus, courez vite page 113!

104 SOS AVENTURE

Les Portes du Temps,

une enquête prodigieuse, entraîne votre ST en des époques et des lieux inhabituels. Zak Mac Kracken, une histoire délirante et drôle pour Amiga, séduira par son rythme même les habitués de jeux d'action. Leisure Suit Larry II, joyeux et complexe, compose une suite plaisante à un jeu qui fut un succès.



La ronde des joysticks : de quoi donner le tournis aux plus enragés!



Les jeux d'échecs allient difficulté et agrément (Colossus Chess sur ST).

112 MESSAGE IN A BOTTLE

Jacques Harbonn, infatigable,

vous livre la suite des plans du célèbre Dungeon Master. Les malades de l'aventure ne cèdent pas au désespoir, mais s'aident les uns les autres. Pour les encourager, Alain Huyghues-Lacour leur dévoile tous les secrets de Barbarian II.

120 SESAME

Une toute nouvelle formule

pour les forcenés de la programmation. Au lieu de longs listings sans explications, des petits programmes, des routines, des trucs à incorporer à leurs programmes. Et Juju s'est décarcassé pour pondre un organigramme de son cru...

122 PETITES ANNONCES

Vous êtes toujours aussi nombreux

à vouloir vendre, acheter, échanger.

126 FORUM

Votre courrier, abondant et passionné,

est disséqué, discuté par la rédaction qui se met en quatre pour y répondre.

130 TAM TAM

« Atari sort une nouvelle machine ! »

« Trop tard, coco, le journal est bouclé. » Heureusement, le Tam Tam est là pour les nouvelles de dernière minute.

132 INDEX

Tous les logiciels testés dans ce numéro.

REJOIGNEZ LE CLAN

FIN ENFIN RETROUVEZ LES 2 NINJAS CHARGES DE LE LIBERER AVANT D'ETRE FORMES PAR LES GRANDS MAITRES DE SHOALI DE DE SHOALI!

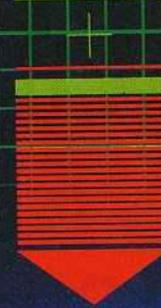
Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques des lanceurs étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Egalement, des luttes acrobatiques et des Chiens de garde vicieux, un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja vert et horrible — qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée sont décidés à gâcher votre journée.



EXPLOSIVE



BAD DUDES



LE FIGARO
LE BRIGADE ANTI-GANG ACCUEILLE LE SUPER-FIC AMERICAIN

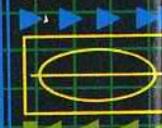
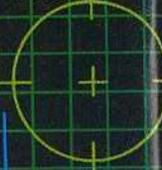
Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur. Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la justice sommaire des criminels endurcis. Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous avez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur. L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi — mi-homme — mi-machine mais entièrement flic ... ROBOCOP.



PART MAN

PART MACHINE

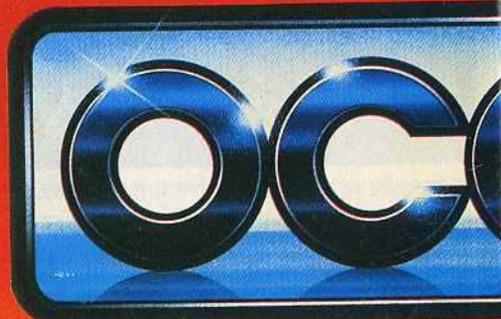
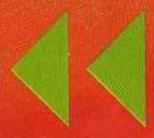
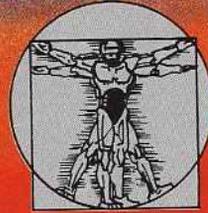
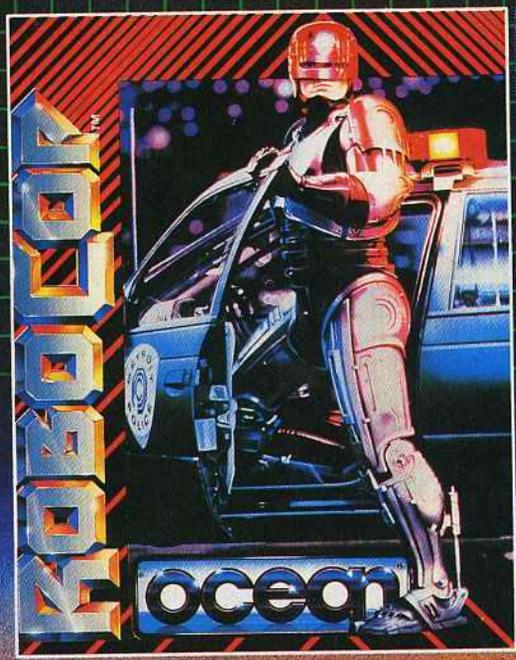
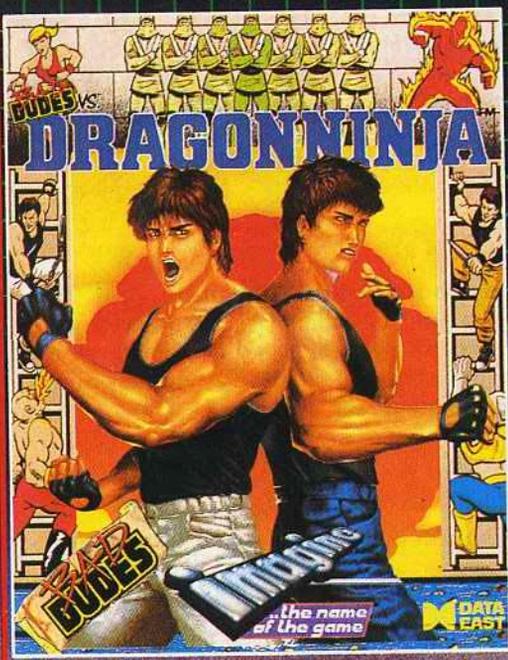
ALL COP FIRE NOW



FIRE HAZARD



Special PACK WITH POSTER



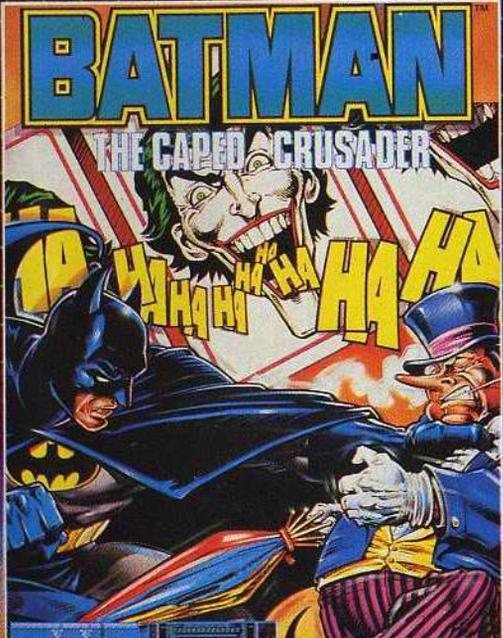
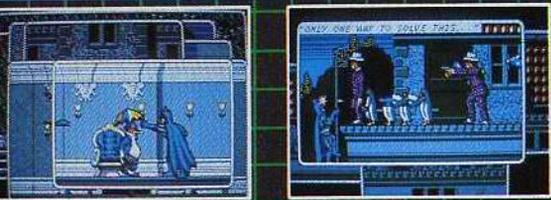
DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

DES BRANCHES!

LE PINGOUIN ET LE "JOKER" LE VERROUS.

Le célèbre super héros des illustrés D.C., Batman, arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démente sortie des arcades!!!... Vous attaquez les forces maléfiques de Gotham City. Commencez dans la cachette de Batman et continuez dans un monde d'amusement passionnant alors que vous affrontez l'individu le plus retors de tous... le Pingouin! Cependant économisez vos forces pour des batailles futures avec l'ignoble Joker, sinon vous ratez le summum de l'aventure! Les graphiques de style dessin animé ainsi que l'animation sont d'un réalisme étonnant, combiné avec un système de jeu innovateur pour de longues heures de détente.

© DC COMICS INC. 1988. ALL RIGHTS RESERVED.



L'EQUIPE PORSCHE ENCORE FAVORI AUX 24 HEURES!

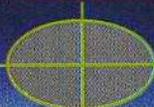
WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence. Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au delà des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux défaillances humaines.



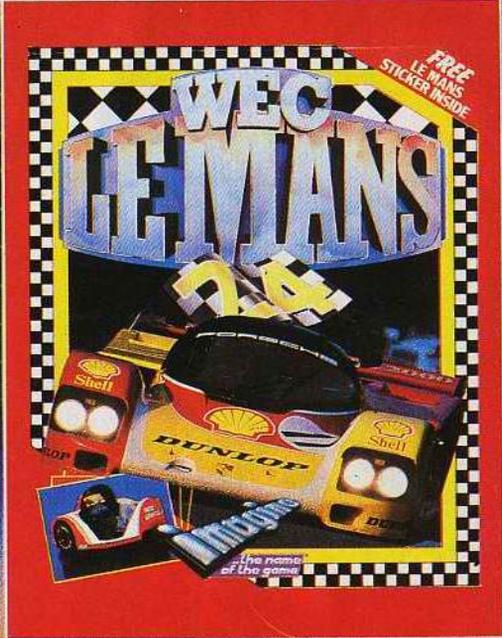
DARK AVENGER



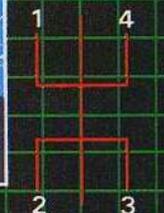
CAUTION LAZER BEAM



Poster Included



FEEL THE POWER



WEC LE MANS 24



WITH FREE

LE MANS STICKER



The name of the game

LE DEFI D'ARCADE

LAST DUEL™



LAST DUEL™ La Tribu d'Or de BARCULÀ a envahi la planète jumelle MU et pris en otage la belle princesse SHEETA. Peu de guerriers survivent et un seul parmi eux conserve le courage et la volonté de faire face à la terrible épreuve qui l'attend. Vous livrez bataille dans six territoires occupés par l'ennemi, pleins de pièges, de terreur et de défenseurs de taille gargantuesque sur lesquels les yeux d'aucun terrien ne se sont posés auparavant. Votre voiture à neutron et votre hoverplane galactique vous fournissent la vitesse et la puissance de feu, vos nerfs et votre habileté sont les seuls espoirs de liberté pour votre princesse bien-aimée.

CBM 64/128 cassette/disquette • SPECTRUM 48K/128K cassette/disquette • AMSTRAD CPC cassette/disquette • AMIGA disquette • ATARI ST disquette.

DANS LES FOYERS



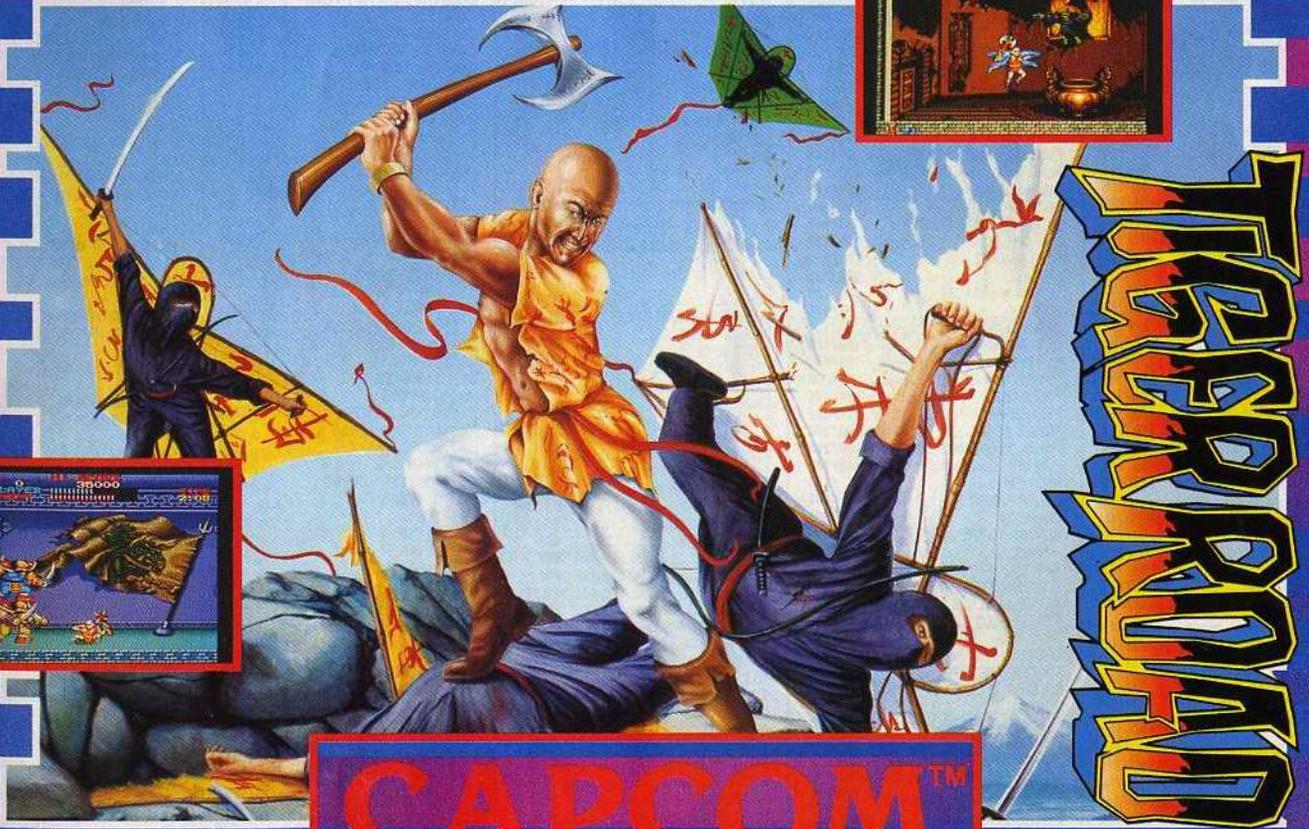
L.E.D. STORM™

LAZER ENHANCED DESTRUCTION™

L.E.D. STORM™ Filez le long des avenues célestes et faites face aux adversaires kamikazes qui vous barrent la route, aux pirates de l'air qui bombardent votre chemin. Rassurez-vous: les turbos laser vous donnent une accélération incroyable et la puissance de vol. Quand vous manquez d'espace, transformez-vous, à la vitesse de la lumière, en jet bike nucléaire. Une fantaisie aérienne de technique de course, de pilotage de casse-cou et d'intrépidités batailles routières dans neuf paysages distincts.

CBM 64/128 cassette/disquette · SPECTRUM 48K/128K cassette/disquette · AMSTRAD CPC cassette/disquette · AMIGA disquette · ATARI ST disquette. Amiga £19.99d

TIGER ROAD™ Une histoire ancienne de la Chine ancienne... lieu de naissance des disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie du terrible Ryu Ken Oh en venant à bout des Guerriers Ninjas volants, de redoutables dragons et de lutteurs Sumo acrobates, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de tout votre entraînement martial et de votre habileté aux chaînes pointées et à la faucille... pour trouver et défaire Ryu Ken Oh dans un combat furieux et sanglant contre le fléau de l'orient.



CAPCOM™

ECRANS TIRÉS DE VERSIONS DIFFÉRENTES

GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU DE VIDEO

TM



COOCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE

41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.00.69.68
Métro Argentine (Formé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC		COMMODORE 64		SPECTRUM		PC 1512 & COMPATIBLES		ATARI 520/1040 STF	
COMPILATIONS :	C/D	COMPILATIONS :	C/D	COMPILATIONS :		COMPILATIONS :		COMPILATIONS :	
10GREAT GAMES 3	129/149	HISTORY OF MAKING	245/295	HISTORY IN THE MAKING	249	ALBUM EPYX	195	COMPUTER HITS VOL.2	245
SPECIAL ACTION	140/190	LES BEST D'US GOLD	149/179	LES BEST D'US GOLD	149	ALBUM EPYX N.2	245	LES FORCES MAGIQUES	245
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199	OCEAN DYNAMITE	139/189	FIST 'N THROTTLES	145	PC GOLD HITS N.2	225	MEGA PACK	245
HISTORY IN MAKING	199/249	TAITO COIN OP	125/165	FRANCK BRUNO BIG BOX	140	PC GOLD HITS	195	TRIAD	290
OCEAN DYNAMITE	149/199	FRANK BRUNO BIG BOX	129/179	TAITO COIN OP	125	SPECIAL ACTION	295	5 STARS	239
TAITO COIN OP	139/199	FIST 'N THROTTLES	129/149	10 GREAT GAMES 3	165	A 320	195	AFTERBURNER	239
SPACE ACE	129/149	GOLD SILVER BRONZE	149/199	GOLD SILVER BRONZE	145	ALIEN SYNDROME	225	ACTION SERVICE	195
LES BEST D'US GOLD	145/195	LEADERBOARD PAR 4	145/175	TOP 10 COLLECTION	120	AIRBONE RANGER	245	ALIEN SYNDROME	185
SUPREME CHALLENGE	180/220	KARATE ACES	119/179	GAME, SET & MATCH	129	ACTION SERVICE	195	ARKANOID 2	185
FIST 'N THROTTLES	129/149	COLLECTION KONAMI	119/189	GAME SET & MATCH 2	149	APOLLO 18	225	BILLIARD SIMULATOR	195
FRANCK BRUNO BIG BOX	129/179	ARCADE ACTION	110/180	6 PACK VOL.3	95	BIONIC COMMANDOS	185	BISMARCK	295
GOLD SILVER BRONZE	149/199	TOP TEN COLLECTION	99/145	AFTERBURNER	95	BATTLE CHESS	450	BAL	195
LEADERBOARD PAR 3	145/169	GAME, SET & MATCH	129/179	AIRBONE RANGER	120	BATTLE HAWKS 1942	295	BATMAN	195
KARATE ACES	115/175	GAME, SET & MATCH 2	139/189	ARTURA	95	CALIFORNIA GAMES	195	BARBARIAN 2	195
COLLECTION KONAMI	110/180	ALBUM EPYX	99/149	ARKANOID 2	95	CONFLICT IN VIETNAM	245	BUGGY BOY	185
GAME SET & MATCH	129/169	6 PACK VOL. 3	89/139	BARBARIAN 2	95	CRUSADE IN EUROPE	290	BARD'S TALES	225
GAME SET & MATCH 2	129/169	POWER CARTRIDGE	470 K	BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149	CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245	CYBERMIND	190
ALBUM EPYX	99/189	AFTERBURNER	95/145	BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149	COMMANDO	390	CAPITAINE FIZZ	149
AIRBONE RANGER	185/225	ALIEN SYNDROME	95/145	BUGGY BOY	95	CHESSMASTER 2000	290	CRAZY CARS 2	249
AFTERBURNER	95/145	ARKANOID 2	95/145	DOUBLE DRAGON	95	DOUBLE DRAGON	245	CIRCUS GAMES	235
ARTURA	95/135	APOLLO 18	95/145	FOOTBALL MANAGER 2	95	DECISION IN THE DESERT	245	COLOSSUS CHESS 10	295
ALIEN SYNDROME	95/139	BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145	GUERRILLA WAR	95	DEFENDER OF THE CROWN	290	CARRIER COMMAND	220
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145	BATMAN	95/145	GUNSHIP	110	EMMANUELLE	220	CHESSMASTER 2000	225
ARTICFOX	145/195	BARBARIAN 2	95/145	LE RETOUR DU JEDI	120	FISH	295	DOUBLE DRAGON	195
ARKANOID 2	89/145	BARD'S TALES	120/195	LIVE AND LET DIE	95	F19	385	D.T. OLYMPIC CHALLENGE	185
BATMAN	95/145	BARD'S TALE 2	245	OPERATION WOLF	95	FALCON AT	445	DONGEON MASTER	245
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145	BARD'S TALES 3	245	OLYMPIC CHALLENGE	120	FOOTBALL MANAGER 2	260	EMMANUELLE	215
BARBARIAN 2	89/139	CIRCUS GAMES	95/160	ROBOCOP	95	FLIGHT SIMULATOR V3	450	ELITE	225
BARD'S TALES	145/195	CRAZY CARS	160/190	R TYPE	120	SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	250	EXPLORA	345
BERNARD 2	95/135	CAVERMAN UGH LYMPIC	195	RAMBO 3	95	I'UNITE	250	FIREZONE	290
CALIFORNIA GAMES	89/139	CHESSMASTER 2000	120/195	ROAD BLASTER	95	SCENERY JAPAN	250	F16 FALCON	295
DOUBLE DRAGON	95/145	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189	SOLDIER OF LIGHT	95	SCENERY SAN FRANCISCO	250	FOOTBALL MANAGER 2	245
DRAGON NINJA	95/145	CALIFORNIA GAMES	89/139	S.D.I.	95	SCENERY EUROPE	250	FLIGHT SIMULATOR II NF	345
ESPIONAGE	95/169	DOUBLE DRAGON	95/145	TIGER ROAD	120	GRAND PRIX CIRCUIT	295	SCENERY EUROPE	245
ECHOLON	89/139	DRAGON NINJA	95/145	TECHNOCOP	120	GALACTIC CONQUEROR	249	SCENERY EUROPE	185
ELIMINATOR	95/139	DEFENDER OF THE CROWN	149/189	THUNDERBLADE	95	GAUNTLET	245	GUERRILLA WAR	185
FOOTBALL MANAGER 2	95/139	ECHOLON	95/145	TERRORPODS	95	GUNSHIP	295	GAUNTLET 2	195
GALACTIC CONQUEROR	129/169	FOOTBALL MANAGER 2	95/145	1943	95	HEROES OF THE LANCE	295	GUNSHIP	239
GAME OVER 2	95/145	FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590			ICE HOCKEY	145	HEROES OF THE LANCE	225
GUERRILLA WAR	89/139	GUERRILLA WAR	89/125			ICE HOCKEY	145	ICE HOCKEY	195
GUNSHIP	180/239	GUNSHIP	139/189			JEANNE D'ARC	285	INTERNATIONAL RUGBY	199
HEROES OF THE LANCE	120/239	INTERNATIONAL SOCCER	95/145			JET	490	INTERNATIONAL KARATE +	185
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145	L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195			KING QUEST TRIPLE	395	JET	385
LE MANOIR DE MORTEVILLE	195	LAST NINJA 2	125/145			KING QUEST 4	450	KING QUEST 4	325
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199	MENACE	120/160			LE MANOIR DE MORTEVILLE	245	LEISURE SUIT HARRY 2	345
LIVE AND LET DIE	95/139	MOTOR MASSACRE	95/139			LE LIVRE DE LA JUNGLE	235	LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LAST NINJA 2	125/145	MANIAX	95/145			LAST NINJA	420	LE LIVRE DE LA JUNGLE	225
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149	OPERATION WOLF	95/135			L'ARCHE DU CPT BLOOD	249	LOMBARD RALLY	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	169/199	OLYMPIC CHALLENGE	95/145			MAXIBOURSE	245	LEADERBOARD BIRDIE	245
MAXI BOURSE	139/189	OUT RUN	95/145			MANHUNTER	325	MOTOR MASSACRE	225
MATCH DAY 2	89/149	POWERPLAY HOCKEY	195			MECH BRIGADE	290	MANHUNTER	425
NIGHT RAIDER	95/145	PAC MANIA	95/145			NIGHT RAIDER	185	MEURTRE A VENISE	245
OPERATION WOLF	95/145	POOL OF RADIANCE	269			OPERATION JUPITER	245	NEBULUS	185
OFF SHORE WARRIOR	129/169	POWER AT SEA	99/169			OLYMPIC CHALLENGE	195	OPERATION WOLF	185
OLYMPIC CHALLENGE	95/139	P.H.M. PEGASUS	99/145			OFF SHORE WARRIOR	245	OPERATION JUPITER	225
PAC MANIA	95/145	PIRATES	145/185			PAPERBOY	295	OUT RUN	195
PHM PEGASUS	149/195	RACK EM	195			PRESIDENT IS MISSING	290	PURPLE SATURN DAY	225
PIRATES	179	ROGER RABBIT	245			P.H.M. PEGASUS	295	PAC MANIA	225
RETURN OF THE JEDI	95/145	ROBOCOP	95/135			PIRATES	225	POWERDROME	195
ROBOCOP	89/139	RETURN TO THE JEDI	95/125			POLICE QUEST 2	395	ROBOCOP	195
RAMBO 3	89/139	R. TYPE	95/145			POLICE QUEST	245	R TYPE	225
R TYPE	95/145	RAMBO 3	89/139			ROGER RABBIT	260	RAMBO 3	185
ROAD BLASTERS	89/139	ROAD BLASTER	95/145			RACK EM	269	SUPERMAN	245
S.D.I.	95/145	SERVE & VOLLEY	120/190			ROCKET RANGER	295	SPEED BALL	239
SAVAGE	95/145	STREET SPORT SOCCER	95/135			RAMBO 3	185	STARRAY	195
SOLDIER OF LIGHT	89/139	STARRAY	95/160			SPEEDBALL	345	SUPER HANG ON	195
SUPERSTARS SOCCER	95/145	SOCCER (MICROPROSE)	185/225			STARRAY	225	STARGLIDER 2	225
SILENT SERVICE	95/145	SOLDIER OF LIGHT	95/145			SERVE & VOLLEY	235	THE GAME WINTER EDT	195
TINTIN SUR LA LUNE	145/195	S.D.I.	95/145			STREET SPORT SOCCER	195	TIGER ROAD	195
TECHNOCOP	99/199	SUMMER OLYMPIAD	95/145			SUMMER OLYMPIADES	290	TEENAGE QUEEN	199
TITAN	129/169	TIMES OF LORE	120/180			SARGON 3	295	TECHNOCOP	199
TOTAL ECLIPSE	95/145	TOTAL ECLIPSE	95/145			SKYFOX 2	245	TIMES OF LORE	245
THUNDERBLADE	95/145	THUNDERBLADE	95/145			SUBATTLE	245	THUNDERBLADE	195
TYPHOON	89/139	TERRORPODS	95/145			SPACE QUEST 2	350	TEST DRIVE	295
TIGER ROAD	95/145	TIGER ROAD	95/145			THUD RIDGE	275	VICTORY ROAD	185
TERRORPODS	95/145	TYPHOON	89/125			THE TRAIN	245	VIRUS	195
THE GAME WINTER EDT	120/180	THE GAME SUMMER EDT	95/145			THE HUNT FOR RED OCTOBER	225	ZANY GOLF	235
THE TRAIN	115/185	THE GAME WINTER EDT	95/145			TEST DRIVE	269	1943	185
TARGET RENEGADE	89/145	THE TRAIN	99/149			U.M.S.	225	944 TURBO CUP	239
VICTORY ROAD	89/139	TEST DRIVE	99/149			ULTIMA 4	225	LES PROMOS DU MOIS	
1943	95/145	ULTIMA 5	325			ULTIMA 5	295	G.L. SUPERSKILLS	145
944 TURBO CUP	195/245	RESCUE ON FRACTALUS	190 K			ZOOM	269	PLATOON	145
						944 TURBO CUP	239	ROLLING THUNDER	145

ATARI XL/XE

COMPILATIONS :	C/D
AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4. 0	120/169
DAMBUSTERS	95/
DEATHON	95/
GAUNTLET	95/145
EUROPEAN SUPER SOCCER	140/195
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
RAMPAGE	120/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPIFFICE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
BLUE MAX	140 K
BARNYARD BLASTER	190 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FOOT FIGHT	190 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K

INTUT



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

**HORAIRES D'OUVERTURE :
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10 H A 19 H**

AMIGA	APPLE 2	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
MEGA PACK 245 TRIAD 295	ARKANOID 289 BARD'S TALE 250 BARD'S TALE 2 250 BARD'S TALE 3 250 COLONIAL CONQUEST 295 CALIFORNIA GAMES 390 COMMANDO 350 CHESSMASTER 2000 250 DECISION IN THE DESERT 290 DESTROYER 195 ETERNAL DAGGER 350 ECHELON 340 FLIGHT SIMULATOR 2 430 F15 STRIKE EAGLE 230 GAUNTLET 245 IMPOSSIBLE MISSION 2 395 IKARI WARRIOR 320 JET 430 KARATE CHAMP 190 KARATEKA 320 KUNG FU MASTER 190 LEGACY OF THE ANCIENT 225 MECH BRIGADE 350 MARBLE MADNESS 225 NEUROMANAGER 395 POLICE QUEST 395 PAPERBOY 290 P. H. M. PEGASUS 225 PACMAN 150 PHANTASIE 3 390 ROGER RABBIT 360 RAMPAGE 245 STARGLIDER 245 SILENT SERVICE 285 SUMMER GAMES 195 SUMMER GAMES 2 195 TIME OF LORE 345 TEST DRIVE 225 THUNDERCHOPPER 245 TRIPLE PACK 190 ULTIMA 5 290 WINGS OF FURY 275 WASTELAND 250 WORLD GAMES 250	CONSOLE SEGA : + HANG ON 250 + MANETTES DE JEUX 250 + CABLE PERITEL 990 PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING 295 - TRAP SHOOTING 349 - SAFARI HUNT 349 JEUX AZTEC ADVENTURE 255 AFTER BURNER 295 ALIEN SYNDROME 295 ALEX KIDD 255 ALEX KIDD 2 295 ACTION FIGHTER 255 ASTRO WARRIOR / PIT POT 255 BLACK BELT 295 CHOPLIFTER 255 DOUBLE DRAGON 295 ENDURO RACER 255 F16 FIGHTER 195 FANTASY ZONE 3 255 FANTASIE ZONE 2 295 FANTASIE ZONE 255 GREAT GOLF 255 GREAT FOOTBALL 255 GREAT BASKETBALL 255 GREAT BASEBALL 255 GREAT VOLLEYBALL 255 GHOST HOUSE 195 KENSEIDEN 295 KUNG FU KID 255 MIRACLE WARRIOR 395 MY HERO 195 OUT RUN 295 PHANTASY STAR 395 POWER STRIKE 255 PENGUIN LAND 295 PRO WRESTLING 255 QUARTET 255 RAMBO 3 295 RASTAN SAGA 255 RESCUE & MISSION 255 ROCKY 295 SHINOBI 295 SHANGAI 255 SPY VS SPY 195 SECRET COMMAND 255 SUPER TENNIS 195 SPACE HARRIER 295 SPACE HARRIER 3D 295 THUNDERBLADE 295 TEDDY BOY 195 TRANSBOT 195 THE NINJA 255 WORLD SOCCER 255 WORLD GRAND PRIX 255 WONDERBOY 255 WONDERBOY 2 295 ZILLION 255 ZILLION 2 255 JOYSTICKS SEGA : SPEED KING SEGA 180 CONTROL STICK 129	CONSOLE NINTENDO : + SUPER MARIO BROS 4490 + 2 MANETTES DE JEUX 4990 + CABLE PERITEL 4790 PISTOLET 270 ROBOT 420 JEUX : BALLOON FIGHT 260 CASTLE VANIA 360 CLU CLU LAND 260 DONKEY KONG 210 DONKEY KONG 3 210 EXCITEBIKE 310 GOONIES 2 360 GRADIUS 310 GOLF 260 ICE CLIMBER 260 KID ICARUS 360 KUNG FU 260 LEGEND OF ZELDA 395 METROID 360 MACH RIDER 310 PUNCH OUT 360 PINBALL 260 POPEYE 210 PRO WRESTLING 310 RC PROAM 360 RAD RACER 360 SOCCER 260 SLALOM 260 SUPER MARIO BROS 260 TOP GUN 360 TENNIS 260 URBAN CHAMPION 260 VOLLEY BALL 260 WRECKING CREW 310 JEUX POUR PISTOLET : DUCK HUNT 310 HOGAN'S HALLEY 310 WILD GUNMAN 310 JEUX POUR ROBOT : GYROMITE 360 STACK UP 360	ATARI ST 520 STF 3490 520 STF + MONITEUR MONO 4490 520 STF + MONITEUR COULEUR 4990 1040 STF 4790 1040 STF + MONITEUR MONO 5990 1040 STF + MONITEUR COULEURS 6990 MEGA ST2 MONOCHROME 9450 HT MEGA ST2 COULEUR 10750 HT MEGA ST4 MONOCHROME 12450 HT MEGA STE COULEUR 12750 HT LECTEURS SUPPLEMENTAIRES : DISQUE SUR 30 MEGA ATARI 4990 DISQUE SUR 60 MEGA ATARI 7590 CA 720 3" 5 DF 1490 CUMANA 3" 5 DF 1490 CUMANA 5" 1/4 1 MEGA 1990 MONITEURS : MONOCHROME HR. SM 124 1590 COULEUR SC1425 2590 COULEUR PHILIPS 8801 2490 IMPRIMANTES : ATARI SMM804 1990 LASER SLM804 11450 HT STAR LC10 COMPLETE 2590 STAR LC10 7 COULEURS 2690 STAR LC 24/10 3990 DIVERS : CABLE IMPRIMANTE 150 RUBAN ENCREUR NL10 79 RUBAN ENCREUR LC10 95 RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR 49 TAPIS SOURIS 75 PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) 49 QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST) 95 DOUBLEUR JOYSTICK (CPC) 79 AMIGA : AMIGA 500 4490 CABLE PERITEL 190 LECTEUR 3" 5 CA880 1590 JOYSTICKS : QUICKJOY 2 89 QUICKJOY 3 129 SPEEDKING KONIX 105 PRO 5005 159 COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER. RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00
	APPLE 2 GS			
	ALIEN MIND 390 BARD'S TALES 420 DEFENDER OF THE CROWN 345 DESTROYER 350 GAUNTLET 290 ICE HOCKEY 395 KING QUEST 4 295 LAST NINJA 275 MINI PUT 295 MARBLE MADNESS 290 PIRATES 295 PAPERBOY 290 POLICE QUEST 290 SHADOWGATE 350 SUBBATTLE SIM 340 TOMAHAWK 295 THEXDER 350 UNINVITED 350			

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00



T164



NOM _____

ADRESSE _____

TITRES _____

PRIX _____

TÉL. _____

Date d'expiration - / - Signature _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
Précisez Cassette Disk - TOTAL à payer
Règlement: je joins cheque bancaire C.C.P. mandat-lettre C.B
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remb):
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
 ATARI ST ATARI XL/XE AMSTRAD CPC APPLE APPLE 2 GS
 MACINTOSH AMIGA C64 SPECTRUM CPC et COMPATIBLES

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

AVANT
PREMIERE

TILT JOURNAL



Les attaques sont virulentes et seul un as peut s'en sortir.

Cosmic Pirate

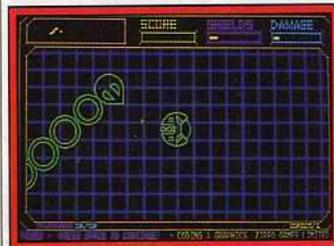
Rejoignez la mafia de l'espace galactique ! Condamné à mort, votre seule chance de survie est le piratage des vaisseaux commerciaux. Jeu de longue haleine, ce logiciel de stratégie/action sur Amiga vous donnera du fil à retordre.

Une jeunesse oisive et terne n'est pas un bon départ dans la vie. C'est ce que doit penser Guy Manly, fugitif de son état. Originaire de la planète Skratchit-IV-U, Guy est un condamné à mort... il a commis un meurtre, enfin c'est ce qu'on dit. Pour un battant comme Guy, la suite est prévisible. Evasion, fuite, quelques tentatives infructueuses pour trouver un emploi légal et il se retrouve inexorablement poussé vers le banditisme, la piraterie. Il vole un petit vaisseau spatial bien armé, capable de faire des sauts dans l'hyper-espace. Petit détail non négligeable, l'engin se distingue par sa faible consommation de carburant. Ce problème d'équipement résolu, notre apprenti-pirate est fin prêt pour tenter sa chance en contactant le Nest 51. Qu'est-ce que le Nest 51 ? Rien d'autre qu'une gigantesque station spatiale, située quelque part dans la galaxie (les coordonnées de la station doivent rester secrètes). Elle est gouvernée par une organisation criminelle connue sous le nom de Council (Comité).

Cette mafia du futur (votre employeur) est en quelque sorte une agence pour les pirates de l'espace. L'immense réseau de communication de Council glane tous les renseignements concer-

nant l'activité des « spacetrucks » (cargos spatiaux). Le pirate peut ainsi se renseigner sur la position exacte des spacetrucks et apprendre également des détails sur sa cargaison, son armement, etc.

Naturellement cette prestation



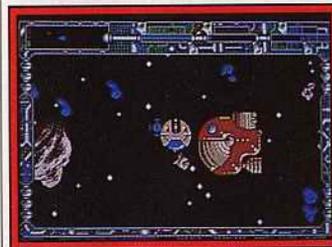
Un des simulateurs.



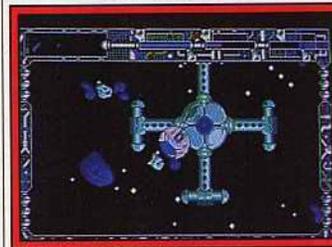
Attaque d'un bandit planétaire. de service n'est pas gratuite. Le Council applique un tarif fixe plus un pourcentage sur les éventuels profits. Détail intéressant : 90 à 98 % de votre butin vont au Council ! Rassurez-vous, le piratage reste tout de même



Les planètes sont souvent opprimées par des bandits sans scrupules...



Aie ! Un pirate !



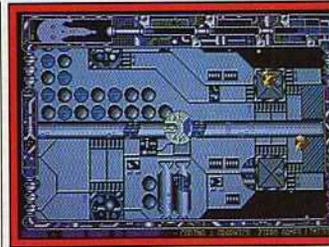
Le téléporteur spatial.



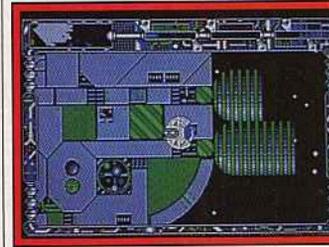
Le harcèlement est incessant.



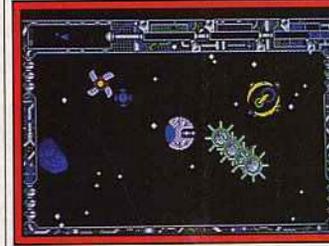
Des Aliens surprenants ! une activité très lucrative ! L'excellente qualité des services offerts par le réseau pirate est tel que les demandes d'inscriptions abondent. Elles sont si nombreuses que le Council est obligé de soumettre les candidats à des exa-



Observez le radar à gauche.



Attaque d'un cargo (Amiga).



Suivez le curseur portant un T. mens afin de déterminer leurs valeurs de pilote et de combattant de l'espace.

Au début, on vous propose des tests d'aptitude à bord de simulateurs. Vol, combat, attaque d'un spacetruck en sont quelques exemples. Le Council n'octroie que des missions simples pour les débutants. Au fur et à mesure que votre statut de pirate s'améliore (avec l'expérience), les missions deviennent plus dangereuses mais plus juteuses. Comme dans la plupart des jeux de ce type, l'argent est le nerf de la guerre. Avec le temps, le pirate suffisamment riche peut amélio-

**FNAC JAWX ET TILT
PRESENTENT**

**JIM CUOMO
EN CONCERT**

**" LES PLUS
BELLES MUSIQUES
MICRO "**

Le grand saxophoniste américain interprètera
ses plus belles musiques de jeux micro-informatiques.
Un spectacle où se mêleront images de synthèse, saxo numérique
et classique dans une ambiance jazzy.

**VENEZ NOMBREUX
LE MERCREDI 22 MARS 1989 A 17 H 30
AU
GRAND AUDITORIUM DE LA FNAC MONTPARNASSE**

LE CONCERT EST GRATUIT

**AVANT
PREMIERE**

TILT JOURNAL



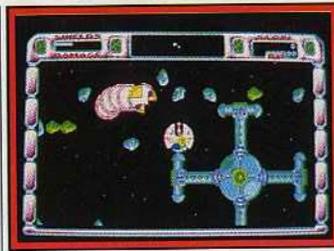
Séquence des Blasteroids.



Achats d'armes (Amiga).



Et c'est reparti comme en 40!



Une version ST agréable.

rer son équipement et son armement. Deux types de missions sont à votre disposition : la capture de spacetrucks et le sauvetage des planètes opprimées. Dans tous les cas vous devez affronter une foule de vaisseaux extra-terrestres avant d'atteindre votre objectif final. Une bonne dose de stratégie et pas mal de réflexes sont nécessaires pour devenir un bon pirate ; ça ne vous rappelle rien tout ça ? En effet, on ne peut s'empêcher de lui trouver un petit air d'Elite à ce soft signé Palace Software à paraître sous le label Outlaw, sur ST et Amiga.

Voilà un logiciel qui risque de faire des ravages ! Sa sortie est prévue dans le courant du mois de mars/avril. Dany Boolauck

humaine de cet archipel. Maintenant, il s'attaque aux îles elles-mêmes, détruisant à l'aide de ce liquide rouge toxique (le sang des Anciens ?) toute la végétation et la terre. L'unique porte de salut valable réside dans votre capacité à relier toutes les îles de l'archipel à l'Obélisque à l'aide des « spores pods » qui poussent un peu par



Les arbres poussent...



Voici une des pierres...



... à vue d'œil en répandant...



... que vous devez détruire.

Vous pouvez créer des morceaux d'îles, désinfecter les parties atteintes, détruire l'Obélisque ! Mais pour ça, vous devez absorber toute l'énergie emmagasinée dans les spores pods et les pierres. Reliez toutes les îles entre elles en créant des ponts (avec des morceaux d'îles). Détruisez d'abord les pierres et enfin l'Obélisque. C'est facile à dire mais...

Doté d'un fabuleux scrolling en 3D ce jeu de stratégie est le plus prometteur et le plus original qu'on ait vu depuis Sentinel. Une fois que les îles sont reliées et les pierres détruites, vous disposez d'un temps limité pour revenir à l'Obélisque et le détruire.

Après avoir assaini les cent archi-



Les pods donnent de l'énergie.



... le poison mortel.



L'Angleterre contaminée !

pels proposés par Archipelagos, son programme en crée automatiquement (en aléatoire) 9 900 autres ! On attend avec impatience sa sortie (mars) sur ST, Amiga et PC. (Disquettes Logotron.)

Dany Boolauck

Archipelagos

Méfiez-vous, ce jeu risque de vous prendre vos nuits ! Un logiciel très prometteur sur ST.



Soyez rapide, bon tacticien et vous vaincrez l'Obélisque !

Il est effectivement question de groupes d'îles dans ce logiciel, d'ailleurs on ne voit que ça ! Des îles à l'aspect paradisiaque, des étendues de verdure bordées d'un sable doré, une mer bleue, puis çà et là, quelques arbres et

des pierres. En parlant de pierres, il y en a une qui justement attire rapidement le regard... l'Obélisque. Ce monument est l'ennemi à abattre.

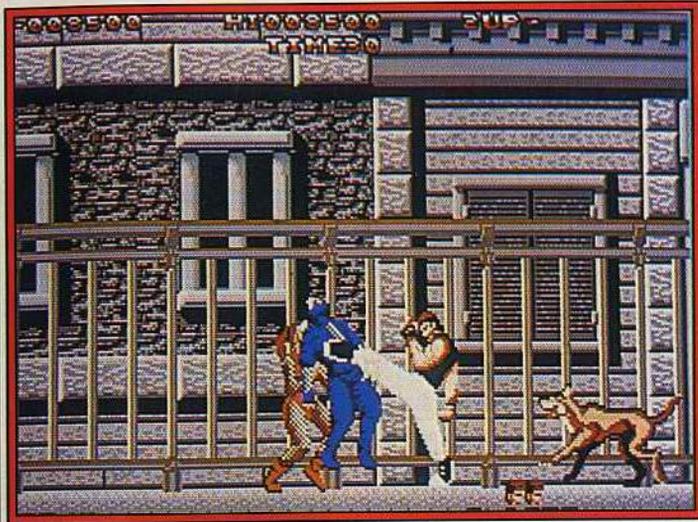
En son sein se trouve le pouvoir qui a, jadis, détruit la population

tout. Cette tâche serait toute simple s'il n'y avait pas ces arbres qui croissent et se multiplient à une vitesse stupéfiante.

Ils répandent également ce liquide malsain qu'ils absorbent, dans un premier temps, pour le restituer à leur tour augmentant ainsi la vitesse du processus de contamination. Et il y a aussi ces œufs diaboliques, qui surgissent d'on ne sait où !

Oui... diabolique est le terme qui convient et l'Obélisque y est pour quelque chose. Dès que le soleil se couche, les œufs éclosent pour répandre devinez quoi ? Le liquide qu'ils libèrent est si concentré que des fragments d'îles sont détruits !

Ce n'est pas tout, méfiez-vous du Sandman et du Whirlwind, deux fantômes très actifs. Le premier dévore des morceaux d'îles et le second dévore les âmes... la vôtre ferait très bien son affaire ! Heureusement, votre pouvoir est comparable à celui d'un dieu.



Toute une panoplie de coups est à votre disposition pour vaincre.

Dragon Ninja

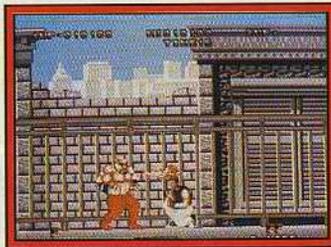
Ocean va encore faire le bonheur des aficionados des jeux d'arcades. Ce logiciel reste très fidèle à l'original. Un futur hit.

Pendant le développement d'Opération Wolf, les programmeurs d'Ocean France travaillaient également d'arrache-pied sur une autre adaptation d'arcade : Dragon Ninja. Nous vous avons déjà présenté quelques photos des premiers niveaux. Cette fois-ci Tilt vous propose une avant-première sur la version la plus avancée du moment. Le scénario est on ne peut plus simple (comme dans tous les jeux d'arcades). Le Président des Etats-Unis, Ronald Reagan, vient d'être enlevé par un mystérieux groupe de ninjas, véritables machines à tuer.

Vous êtes l'invincible héros à qui on fait appel pour sauver le président. Vos compétences en matière d'arts martiaux sont pour beaucoup dans le choix des autorités. En effet, les ninjas sont réputés comme étant des adversaires redoutables qui n'hésitent pas à donner leur vie pour leur cause, rien ne les arrête !

Fidèle à la version arcade, vous devez passer neuf niveaux pour finir le jeu. Chaque niveau possède son propre décor, l'action débute dans une ville.

Ensuite, viennent dans l'ordre, les séquences du camion, les égouts, la forêt, le train, la grotte, les docks (deux niveaux) et finalement l'hélicoptère où se trouve le président.



Le caïd du premier niveau.



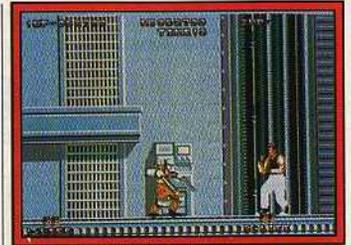
Séquence des égouts.

Tout le long de cet épuisant parcours, des ninjas et d'élégantes mais dangereuses combattantes ne cessent de vous harceler. A certains niveaux, des bergers allemand tentent de planter leurs crocs dans vos mollets ! Bien entendu, à la fin de chaque niveau vous devez affronter un adversaire encore plus redoutable, possédant soit des armes impressionnantes soit des pouvoirs spéciaux.

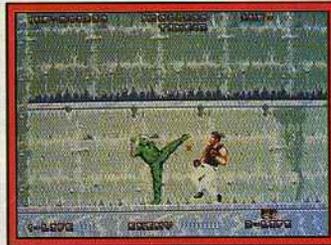
Par exemple, le gros malabar du premier niveau crache du feu ! Le Ninja Vert que vous affrontez dans les égouts peut se multiplier ! Eh oui ! Ce ne sera pas facile et il y en

a qui verront souvent apparaître « Game over » sur leurs petits écrans.

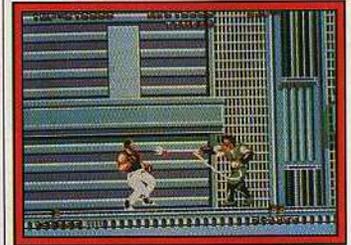
Remarquez, les moyens de vaincre ne vous manquent pas car vous disposez d'une panoplie complète de coups de pied (très spectaculaires) et de coups de poing. De temps en temps, vous pouvez récupérer des armes tel-



Séquence des docks.



Le ninja multipliable !



Gare au grappin !



Ce gigantesque monstre se trouve au bout de la forêt.



Séquence de la grotte.



Un ninja punk.

déjà réussi avec Opération Wolf. Les sprites ont, au pixel près, la même taille que ceux de la version arcade. Pour l'instant les programmeurs s'appliquent sérieusement pour doter le jeu d'un scrolling correct (qui sera plus rapide sur la version Amiga) et d'une bonne animation.

Une chose est sûre, on retrouve bien (sur la préversion) toute l'atmosphère du jeu d'arcade. Une dernière précision, la version Amiga (avec 1 Mo de Ram) possèdera un environnement sonore plus riche. Sortie prévue sur ST et Amiga vers mars/avril.

Dany Boolauck ▶



Le train de la mort.

les qu'un nunchaku ou un couteau. Mais rien ne vaut le fameux coup de poing mortel qui tue instantanément grâce à l'énergie qu'il dégage.

Avec Dragon Ninja, Ocean France renouvelle le challenge



Previews

Dragonscape, Sideshow, Voyager...



Human Killing Machine (ST).



Holiday Dream (Amiga).



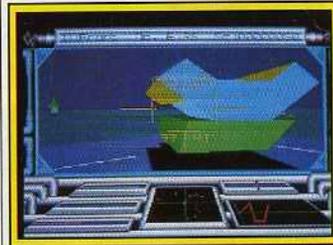
La Ville des Lions (Amiga).



Sideshow (Amiga).



Run the Gauntlet (ST).



Voyager (ST).



Robocop (ST).



Last Duel (ST).



Legend of the Sword (PC).



Whirligig (PC).



Ballstyx (Amiga).



Barbarian II (CPC).



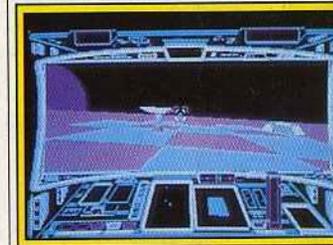
Savage (ST).



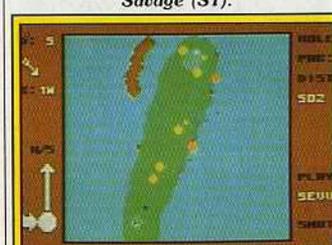
Quarterback (PC).



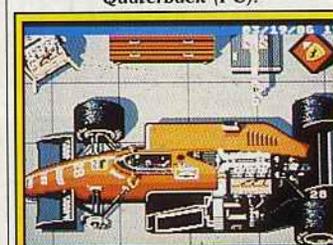
Dragonscape (ST).



Starglider (PC).



California Golf (C 64).



Ferrari F1 (ST).



Chuck Yeagers (CPC).



Slam Dunk (C 64).



Slip Stream (Amiga).



Jug (Atari ST).



Guardian Moons (ST).



Talespin (ST).

Voici les jeux que vous découvrirez dans les mois qui viennent sur votre machine préférée.

ELECTRONIC ARTS : commençons par les adaptations qui vont faire bondir nos lecteurs qui possèdent les ordinateurs concernés.

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, la simulation de vol, arrive sur **CPC** (février) et sur **Spectrum** (mars). **Ferrari Formula One**, la course de F1, est prévue sur **ST** (mars). Les versions **PC**, **C 64**, **Spectrum** et **CPC** suivront. **Zany Golf**, un jeu d'action déjà disponible sur **II GS** et **ST**, arrive sur **Amiga** (fin février). Une flopée de titres doivent, en principe, être déjà en vente sur **PC** : **Demon Stalkers**, **Wasteland**, **Modem Wars**, et **T.K.O. Skate or Die** est prévu, fin février, sur **CPC**.

Terminons le tour des adaptations avec **Earl/Weaver Baseball** et **Modem Wars** sur **C 64** (février/mars) et le fabuleux jeu de rôle science-fiction qui a fait un tabac sur **PC** : **Starflight** ! Prévu sur **Amiga**, **C 64** et **ST** (juin 89), espérons que ces adaptations seront réussies. En ce qui con-

cerne les nouveautés, laissons de côté **688 Sub Attack** et **Abrams Tank**, titres traités dans le reportage sur le CES de Las Vegas (voir dans ce numéro).

Project Firestart, sur **C 64**, est une sorte d'arcade/aventure qui devrait déjà être en vente. Selon EA, **Populous** est un futur hit. Attendu sur **Amiga** (mars), **ST** (avril), nous vous en reparlerons plus amplement.

BRITISH TELECOM : **Whirligig** (action/stratégie), **Starglider 2** (action/aventure) et **Legend of the Sword** (aventure), trois jeux qu'on ne présente plus feront bientôt leur apparition sur **PC** (février/mars). **Savage** est annoncé sur **ST** ! On l'attend en mars, croisons les doigts.

PSYGNOSIS : trois titres sont attendus : **Aquaventura** (février/mars), **Ballstyx**, un jeu d'action à la **Speedball** (février) et **I Owe You**, un shoot'em up pour deux joueurs (février/mars). Tous sont prévus sur **Amiga** et **ST**.

MASTERTRONIC : à prévoir **Slam Dunk**, une simulation de basket-ball, qui sera bientôt présentée sur **C 64**, **ST**, **Amiga** et

PC. **California Golf**, une simulation, est prévue (date inconnue) sur **C 64** et **PC**. **QuarterBack**, une simulation de football américain sort sur **PC** et **C 64** (pas de date de sortie).

SOFTWARE HORIZONS : **Dragonscape**, un jeu d'aventure/arcade, devrait déjà être disponible sur **ST**. Une version **Amiga** est prévue (mars).

MICRODEAL : ils sont (en principe) disponibles depuis quelques jours ! **Slip Stream**, un shoot'em up en 3D sur **Amiga** et **Jug**, un jeu d'action sur **ST**. En mars, on attend la sortie d'un outil qui vous permettra de créer vos jeux d'aventures ! **Talespin** est prévu sur **ST** et **Amiga**.

CAPCOM : **Last Duel**, ce jeu d'action qui autorise le jeu à deux, sort sur **Amiga** et **ST** (février/mars). **Human Killing Machine** sur **ST**, un kung-fu, est prévu pour mars-avril.

UBI : deux jeux d'aventures à venir : **Holiday Dream** et **La Ville des Lions** sur **Amiga**. Date de sortie inconnue.

ACTIONWARE : n'ayant pas suffisamment de place dans le repor-

tage de Las Vegas, nous vous présentons **Side Show** sur **Amiga** en preview. Ce jeu de tir non-violent nécessite l'utilisation d'un pistolet (le **Lightphaser**).

FTL : en attendant **Chaos strikes back**, la suite de **Dungeon Master**, voici une bonne nouvelle. Le **DUNGEON MASTER HINT DISK** sera bientôt disponible, fini les blocages dans le terrible donjon. Supposons que vous ne trouviez pas la solution d'un puzzle de **Dungeon Master** : sortez votre disquette de jeu, insérez le « **Hint Disk** » et elle évalue votre situation et vous donne la solution du problème ! Pratique non ? Nous l'avons testé et ça marche !

OCEAN : **Voyager**, c'est le titre d'un jeu d'action/aventure en 3D (surface pleines) sur **ST** (mars). La version **ST** de **Robocop** est en bonne voie pour mars-avril.

Run The Gauntlet, une course nautique, sortira sur **ST** en mars-avril et **Wec Le Mans** sera bientôt disponible sur **CPC**.

PALACE SOFTWARE : une conversion à signaler, celle de **Barbarian II** sur **CPC** ! Date de sortie mars-avril. Dany Boolauck.

UBI SOFT RECRUTE...

• 5 PROGRAMMEURS AMIGA

— **INDISPENSABLE** : Maîtrise du langage Assembleur 68000 des co-processeurs sonores et vidéos (Copper et Blitter) pour création et adaptations de jeux d'Arcade / Maîtrise d'un langage structuré, de préférence le PASCAL (ou le C).

• 5 PROGRAMMEURS IBM PC & COMPATIBLES

— **DOIVENT** parfaitement connaître l'assembleur 8086, les cartes EGA, CGA et TANDY 1000 ainsi que le TURBO PASCAL.

• 3 PROGRAMMEURS ATARI ST

— **CONNAISSANCE OBLIGATOIRE** de l'Assembleur 68000, de l'affichage des sprites et de la gestion des interruptions.

• 3 PROGRAMMEURS COMMODORE 64

— **UN MUST** : Savoir programmer d'une manière optimisée en code 6510, faire des scrollings smooth et multiplexer les sprites.

• 3 PROGRAMMEURS AMSTRAD

• 2 RESPONSABLES PROJETS

— Ayant une maîtrise parfaite des différents langages et ayant déjà réalisé eux-mêmes un jeu.

Vous avez réalisé un programme et vous voulez l'éditer, vous êtes programmeur et vous recherchez un graphiste ou vice-versa. Ecrivez-nous !

La programmation est votre passion, vous êtes disponibles, alors... rejoignez nos équipes à CRÉTEIL ou à RENNES !

IMPORTANT : Joignez à votre C.V., les travaux déjà réalisés sur disquettes.

Ecrivez à : **UBI SOFT**

1, voie Félix Eboué - 94021 CRÉTEIL Cedex
Téléphone 16 (1) 43 98 99 00

The logo for UBI SOFT, featuring the word 'UBI' in large, bold, pink letters with a black outline, and 'SOFT' in smaller, black letters below it. The logo is set against a dark, stylized background.

LAS VEGAS

Le Consumer European Show

Le Consumer Electronic Show de Las Vegas mérite bien le label « European ». La percée des logiciels produits par le vieux continent n'a jamais été aussi flagrante, surtout dans la partie action. Par ailleurs, on constate une relative stabilité dans l'univers des logiciels ludiques... et du hard. Les quelques secousses ressenties viennent des rumeurs sur les consoles 16 bits. Certaines étaient là... dans les coulisses, d'autres brillaient par leur absence. En tout cas, les fanatiques de simulations et de jeux de rôles y étaient aux anges !

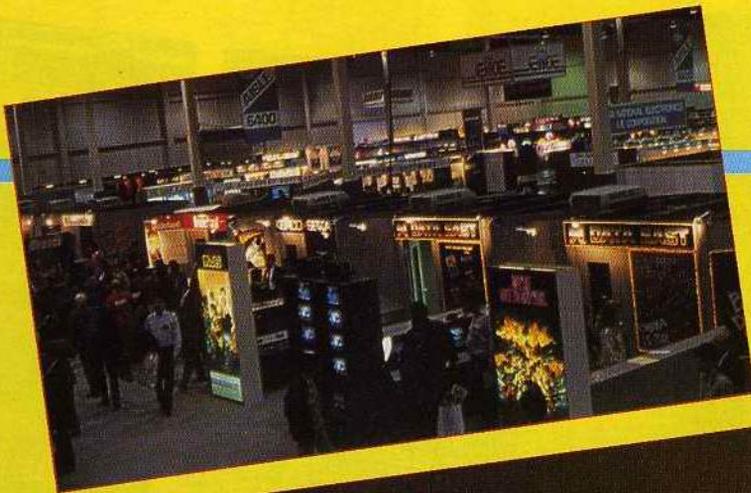
Ah ! Las Vegas, la ville-néons où les casinos engloutissent et dégorgeant vingt-quatre heures sur vingt-quatre, des milliers de personnes à la recherche de sensations fortes ! Nul autre endroit n'était mieux indiqué pour le CES, en tout cas pour la partie qui nous intéressait : celle des jeux ! C'est au cours de ce type d'événement que les rumeurs se confirment ou se défont. Pas la moindre ébauche d'un stand Atari qui, il faut le dire, ne connaît pas un succès comparable à celui qu'il enregistre en Europe. Le *Transputer*, le CD-Rom avec des applications, l'Atari TT (une espèce de Méga ST gonflé, disposant d'un microprocesseur 32 bits), le portable ST, les PC 286 et 386, le Pocket, l'Atari ST+, la console Atari 16 bits à base de 68000, c'est pour plus tard ! Selon les rumeurs, Atari présente ces deux machines aux développeurs français en février/

mars. On affirme également que la future console Atari 16 bits utilise des cartouches compatibles avec le futur Atari ST+ dont on ne sait pas grand-chose... Bien entendu, ces informations sont à prendre au conditionnel... On ne sait jamais avec Atari. En parlant de console, la PC Engine de NEC, annoncée et très attendue, brillait par son absence à Las Vegas ! Même refrain pour la console 16 bits de Nintendo. « Elle sera... peut-être au CES de Chicago 89 ! ».

Remarquez, ça va très bien pour Nintendo : il a le vent en poupe et son immense stand le traduit bien. Avec environ douze millions de consoles vendues aux USA, il se taille la part du lion (90 % du marché !) et espère en vendre six ou sept millions en 89 ! Du côté de Sega, c'est l'optimisme débordant, surtout pour l'Europe. Selon Anton Bruehl, responsable de

Sega Europe, la percée de la console 8 bits va continuer et il table sur un parc de quatre cent mille consoles fin 89. Et la console Sega 16 bits dans tout ça ? Elle n'était pas en démonstration sur le stand Sega et toutes les questions qu'on pouvait poser à son sujet se terminaient toujours par la même réponse : « La console 16 bits ne concerne que le marché japonais, il est encore vraiment trop tôt pour parler de sa commercialisation en Europe et aux USA. » Quand on insiste pour obtenir une date de sortie, personne n'est en mesure de la communiquer. Tilt allait-il se laisser impressionner par de tels « barrages » ? C'était mal nous connaître ! Nous avons enfin pu mettre la main sur cette fameuse console. D'après les confidences de notre interlocuteur japonais, la console possède des performances alléchantes. Architecturée autour d'un 68000 de





Haut : la partie micro-ludique du CES n'est qu'une infime partie de cet événement ! Bas : les machines à sous de Las Vegas... dégoûtantes de pièces 24 h/24 !

Motorola ainsi que d'un Z 80, elle propose une résolution de 320 par 244 en 64 couleurs choisies parmi 512 et offre 80 sprites simultanés à l'écran ainsi qu'une partie reproduction de sons et bruitages des plus soignées. Trois jeux nous sont présentés : **Space Harrier II**, **Thunder Blade** et **Altered Beast**. La surprise est agréable, la taille des sprites avoisine celle de bornes d'ar-

des ! Aïe ! Les couleurs bavent un peu mais il s'agit peut-être du moniteur américain. L'animation et l'environnement sonore sont étonnants pour une console. Ceci dit, ne vous excitez pas trop, cette console ne sera pas disponible en Europe avant un long, très long moment. Du côté des micro-ordinateurs, rien de vraiment transcendant à se mettre sous la dent, à part l'Amiga

2500. Il s'agit en fait d'un Amiga 2000 gonflé, offrant un microprocesseur 32 bits Motorola MC 68020 (celui du Macintosh II) cadencé à 14.3 MHz. Il dispose d'un Mo de Ram sur 16 bits ainsi que de 2 Mo de Ram sur 32 bits, que l'on peut étendre à 9 Mo. Il intègre la version 1.3 du Kickstart figé sur 256 Ko de Rom et dispose en standard d'un disque dur de 40 Mo non formaté.

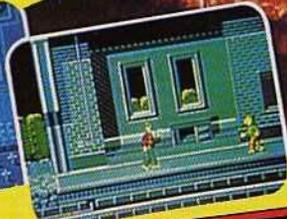
Voilà pour le hard ; en ce qui concerne les softs, beaucoup de nouveautés mais pas de surprises tonitruantes concernant les tendances du marché américain. Tout d'abord, la percée des logiciels européens s'accroît : des labels prestigieux comme Broderbund, Mediagenic et Epyx présentent de nombreuses créations. Deuxième tendance déjà visible depuis plusieurs mois : les socié-



Nightmare...



On Elm Street...



... (Nintendo).



Poseidon Wars 3D (Sega)



Out Run 3D (Sega)



California Games (Sega)



Alf (Sega)



Alex Kidd High Tech (Sega)



688 Sub Attack (PC)



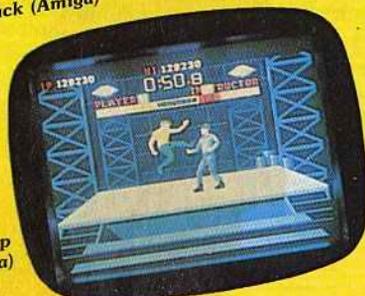
Abrams Battle Tank (PC)



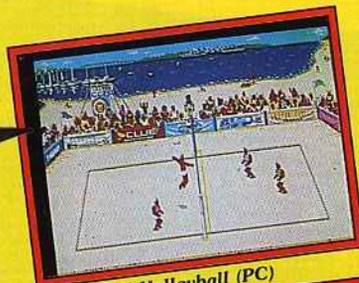
Abrams Battle Tank (PC)



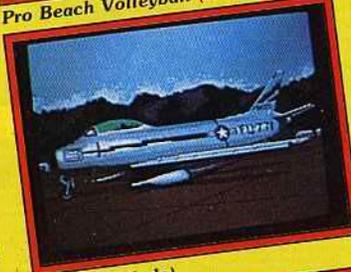
Rush'n Attack (Amiga)



Boot Camp (Amiga)



Pro Beach Volleyball (PC)



F-86 (Accolade)



Neuromancer (Amiga)



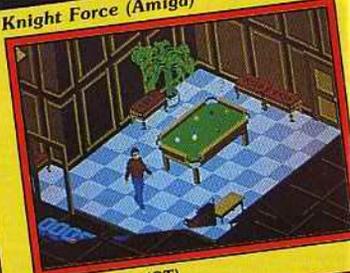
Neuromancer (Amiga)



Steel Thunder (C64)



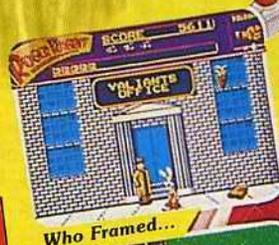
Knight Force (Amiga)



Devon Aire (ST)



Mind Roll (C64)



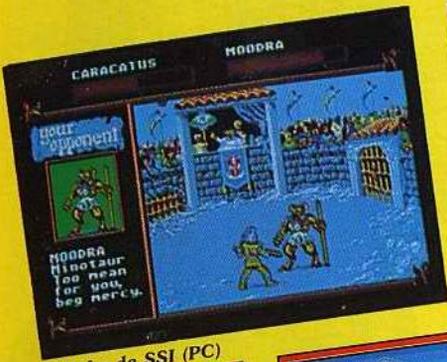
Who Framed...



...Roger Rabbit...



... (Nintendo)



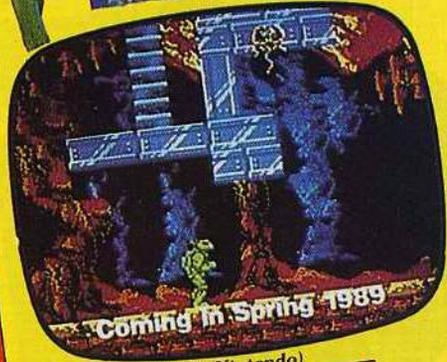
Hillsfar de SSI (PC)



Hillsfar (PC)



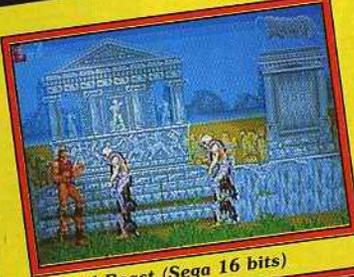
Lord Of The Sword (Sega)



Teenage Mutant (Nintendo)



Omnicron (C64)



Altered Beast (Sega 16 bits)



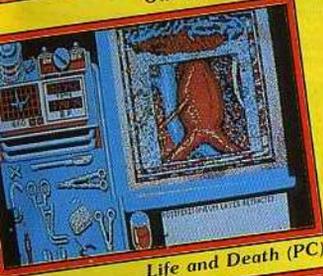
Spiderman and...



... Captain America in...



Might and Magic II (PC)



Life and Death (PC)



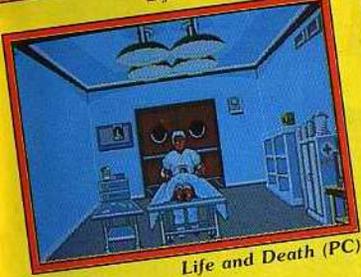
Thunderblade (Sega 16 bits)



... Doctor Doom's Revenge



Might and Magic II (PC)



Life and Death (PC)



Thunderblade (Sega 16 bits)



Silpheed (PC)



Might and Magic II (PC)



Y'S (Sega)



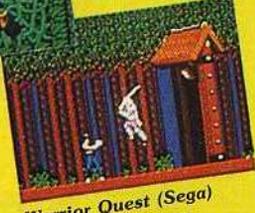
Space Harrier II (Sega 16 bits)



Altered Beast (Sega)



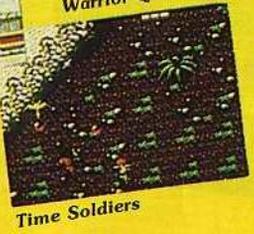
Golvellius (Sega)



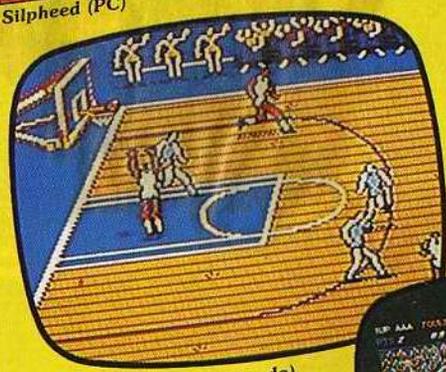
Warrior Quest (Sega)



Vigilante (Sega)



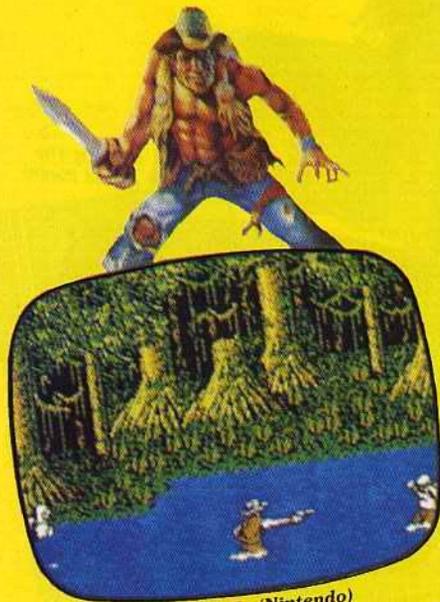
Time Soldiers



Double Dribble (Nintendo)



Double Dribble (PC)



Bayou Billy (Nintendo)



Friday...



...The 13th...



... (Nintendo)



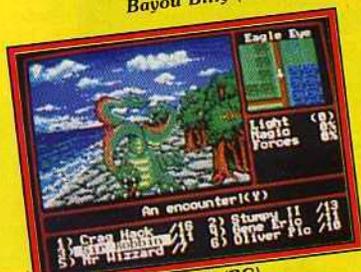
Quarterstaff (Mac II)



Journey (Mac II)



Zork Zero (Infocom)



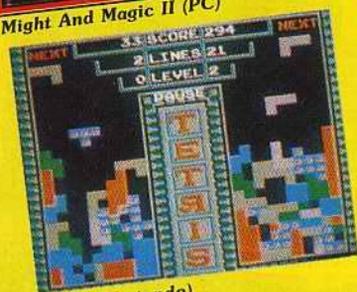
Might And Magic II (PC)



INTL Team Sports (C64)



SGT Slaughter's Mat Wars (C64)



Tetris (Nintendo)



Aussie Games (C64)



Battletech (PC)



Shogun (Infocom)



Djà Vu (ST)



Track and Field II (Nintendo)



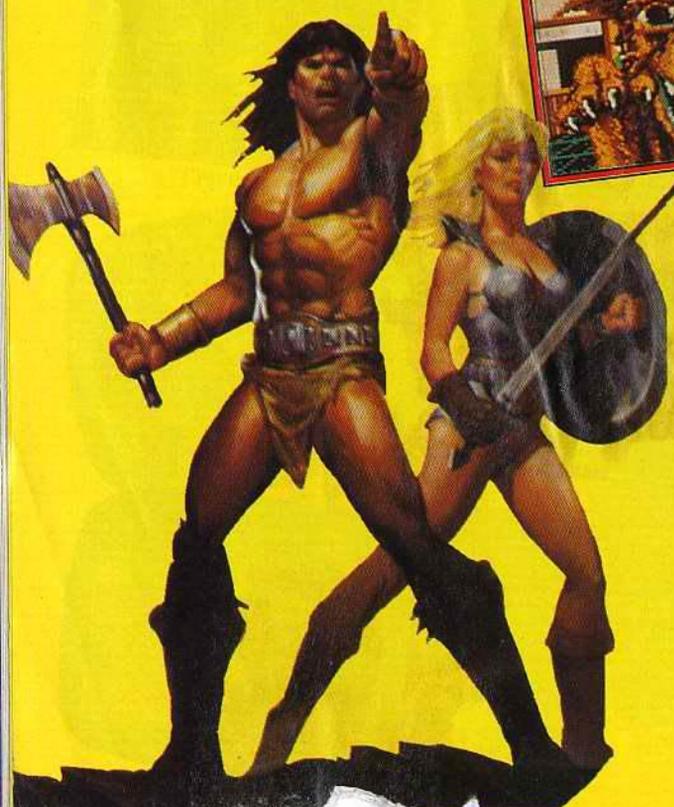
Gauntlet (Nintendo)

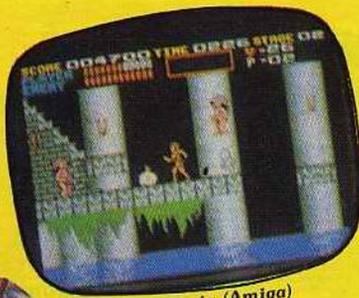


Defender Of The Crown (Nintendo)



Gauntlet (Nintendo)





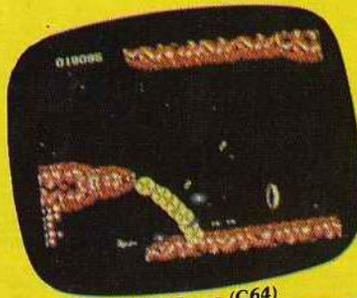
Castlevania (Amiga)



Skate Or Die (Nintendo)



Castlevania II (Nintendo)



Life Force (C64)



Samurai (Microprose)



Wizard Wars (PC)



Jet Fighter (PC)



Might And Magic (Apple II)



Guardians Of Infinity (PC)



Might And Magic II (Apple II)



Simcity (Mac)



Paper Boy (Nintendo)



Tangled Tales (Apple II)



Jaws chez...



Rampage (Sega)



Indiana Jones (Nintendo)



Karate Kid

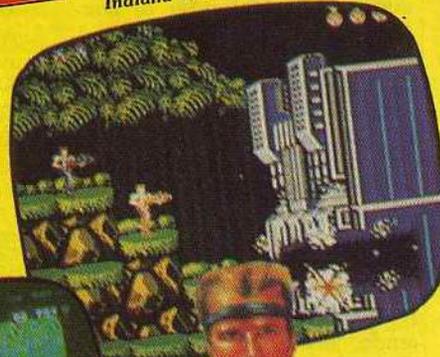


...Nintendo

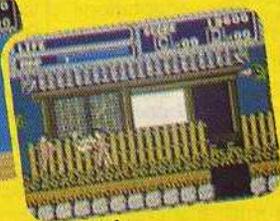


Jaws

Contra (Nintendo)



K. Kid, chez...



...Nintendo

Contra (Amiga)



tés, originellement tournées vers la micro, adaptent certains de leurs hits sur la console Nintendo ou Sega! Plus récemment, on constate que le même phénomène a lieu chez certains éditeurs de jeux sur consoles qui présentent leurs hits sur micro. Pas de grands bouleversements dans les goûts des fans de la micro US. La grande popularité des simulations et des jeux de rôles est toujours aussi forte. Voyons maintenant ce que les éditeurs nous préparent pour l'année 90.

KONAMI: une flopée de titres sera disponible, A LA FOIS sur Nintendo, PC, Amiga et C 64. Com-



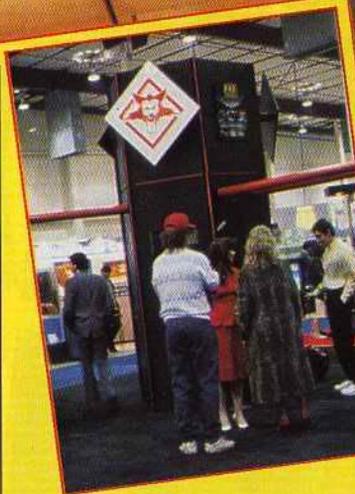
Amigamaniacs et des PC-fans! **ELECTRONIC ARTS**: vous connaissez déjà **688 Attack Sub**, une simulation de sous-marin en 3D (256 couleurs en VGA et MCGA). **Abrams Battle Tank** sera le concurrent direct du **M 1 Tank Simulation** de Microprose. Terminons par **King of the Beach Professional Beach Volleyball**, une simulation sportive prometteuse. La commercialisation de ces titres est programmée pour mars 89 sur PC. Les autres versions suivront.



mençons par la catégorie jeux d'action avec **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **Skate or Die** (NES seulement), qui sortiront, début 89, sous le label Ultra. Sous le label Konami, nous verrons **Track and Field II** (NES seulement), **Contra**, **Life Force**, **Double Dribble**, **Rush'n Attack**, **Boot Camp** (indisponible sur NES) et **Jackal**. Côté aventure/action, **Castlevania**, un hit super-hit Nintendo arrive sur les bécane pré-citées. Ce n'est pas tout, Konami nous réserve des titres tels que **The Adventures of Bayou Billy**, **Castlevania II-Simon's Quest** (NES uniquement) et **Defender of the Crown**. Pas de date précise pour tout ces titres.

CINEMAWARE: on attendait un nouveau super-soft et on nous présente un jeu déjà présent au CES de Chicago: **Lords of The Rising Sun**. Sortie prévue sur Amiga, PC, ST et C 64.

TENGEN: rien de vraiment nouveau. Tengen présente sur micro, des titres tels que **Pac-Mania**, **Rolling Thunder**, etc. Sur Nintendo, beaucoup d'adaptations arcade: **Rolling Thunder**, **Supersprint**, **Gauntlet** et **Vindicators**. Une bonne surprise, l'arrivée de **Tetris** sur console! **MICROPROSE**: le lancement de **F-19 Stealth Fighter** sur PC continue avec l'annonce des



1. Le stand de Ubi: à la conquête des marchés étrangers.
2. La fameuse console Sega 16 bits.
3. Le stand de Titus, qui commence à se faire un nom aux USA.
4. L'Amiga 2500.

adaptations de **Pirates** sur Mac, **Red Storm Rising** sur PC (sortie mars/avril 89) et **Gunship** sur Amiga (mars/avril 89). Deux nouveaux titres en préparation: **M 1 Tank Simulation** où vous pilotez le M 1 Abrams, le fleuron des blindés de l'armée US (sortie cet été 89 sur PC) et **Samurai Adventures**, un jeu de rôle/action sur PC, qui sera disponible au printemps. Que les possesseurs de CPC, C 64, ST et Amiga ne se fassent pas de soucis, les produits Microprose seront sur leurs bécane... plus tard. **EPYX**: les nouveautés chez Epyx? Oui il y en a... pour les Américains! Jugez plutôt: nous avons vu **Skate Wars** (Skateball) et **Trials of Honor** (Iron Lord), deux titres éternellement à l'état de previews, **Death Sword** (Bar-

barian de Palace Software), **Undersea Commando** (Bob Morane Ocean), **Space Station Oblivion** (Driller de Incentive) et **Curse Buster** (Puffy's Saga). Seuls **Omicron Conspiracy**, une aventure/action, et **Mind-Roll**, un jeu d'action, ont retenu notre attention. Quant à **Devon Aire in the Diamond Caper**, nous lui avons trouvé une trop grande ressemblance avec **Crafton et Xunk**, le jeu d'aventure/action de Ere. Tous ces titres seront disponibles courant 89 sur PC, Amiga, ST et C 64.

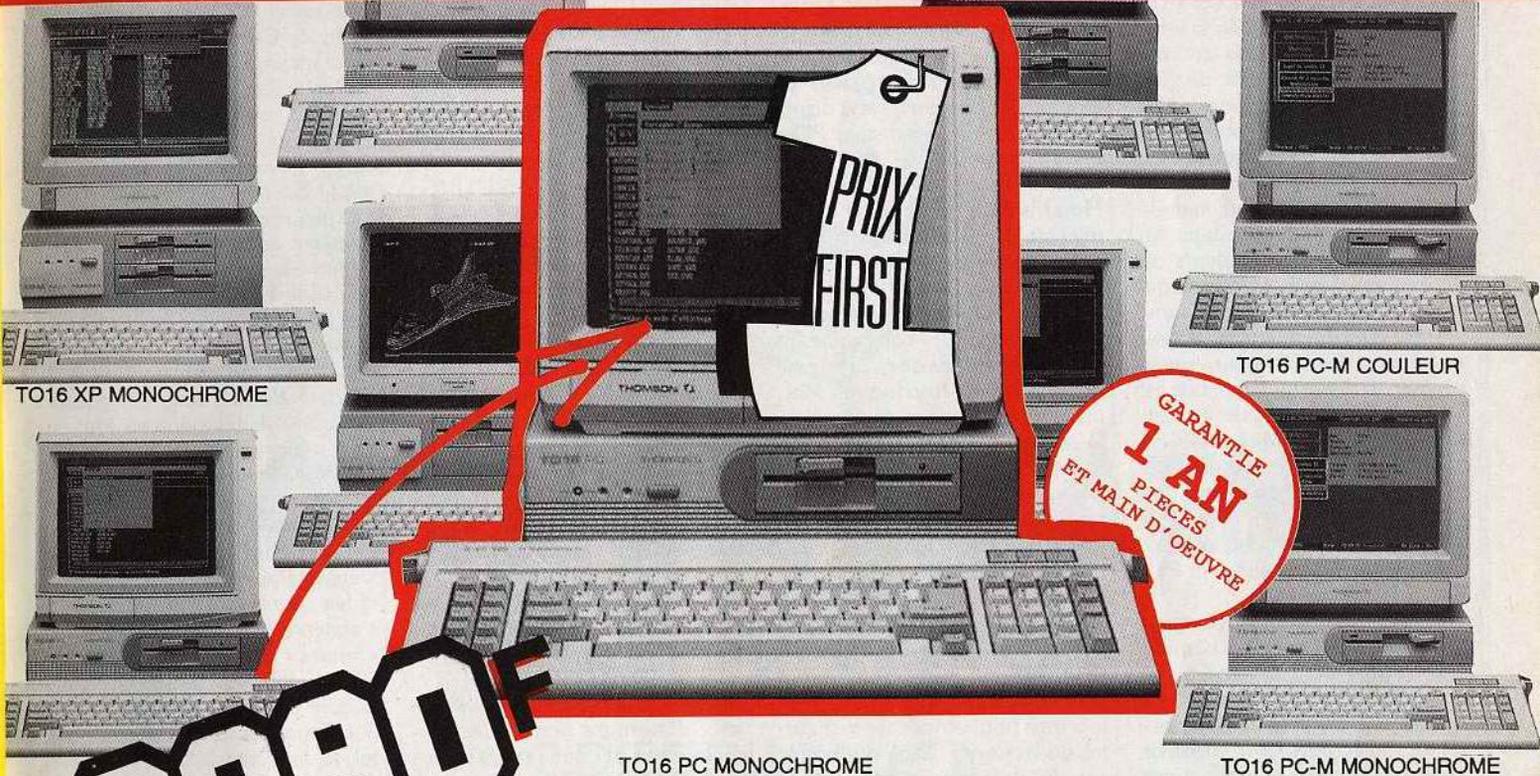
INTERPLAY. Des adaptations intéressantes: **Battlechess**, déjà disponible sur Amiga et PC, nous arrive sur **Apple II GS** en février 89 et sur **ST** en juin. **Neuromancer**, le fabuleux jeu de rôles que les possesseurs de C 64 et **Apple II** connaissent déjà, va bientôt être la cause des nuits blanches des

MICROILLUSIONS: nous avons enfin vu **Land of Legends** qui s'avère être un jeu de rôle passionnant. Rien à voir avec le « hack and slash » (combats à l'arme blanche) des jeux de rôles traditionnels car le joueur peut très bien converser avec les personnages. En outre, le système de jeu est si bien élaboré (vision 3D, écran du « mode » combat original, possibilité de cartage — faire des plans —, interactivité comparable à un jeu d'aventure, etc.) que le joueur est rapidement pris par l'aventure. Bref, ce logiciel sera un des must de l'année 89 avec la suite de **Dungeon Master**, **Chaos Strikes Back!** Sortie prévue en juin 89 sur Amiga. **Dondra**, le jeu d'aventure/rôle testé sur **Apple II** (voir *Tilt* n° 53, p. 101), était en démonstration dans sa version PC. Des versions **Apple II GS** et **C 64** sont prévues début 89 suivies par les versions **ST** et **Amiga**. **SSI**, toujours fidèle à ses premiers amours (les wargames), propose pour février 89 la sortie de **First Over Germany** et **Battles of Napoleon** sur C 64. La gamme des jeux de rôles SSI va s'enrichir avec **Demon's Winter** (sortie en février 89) et **Hillsfar** (avril 89)

LES CONFIGURATIONS THOMSON P.C.

AUX PRIX FIRST ELECTRONIQUE

N'HESITEZ PLUS...



3990 F.

THOMSON TO16 PC MONOCHROME

Microprocesseur 16 Bits 8088-1 à deux vitesses : 4,77 et 10 Mhz. 512 K de RAM extensible à 768 K. Adaptateur graphique : MDA, CGA, HERCULES, PLANTRONICS, COLORPLUS. 2 slots d'extension Sorties : série (RS 232 C), parallèle, vidéo, lecteur externe 1 lecteur 5"1/4, 360 K MS DOS 3.21, utilitaires DOS, GW BASIC, MANAGER. Moniteur 12", monochrome, Hercules/CGA

3.990 F. T.T.C.

THOMSON TO16 PC COULEUR

Microprocesseur 16 Bits 8088-1 à deux vitesses : 4,77 et 10 Mhz. 512 K de RAM extensible à 768 K. Adaptateur graphique : MDA, CGA, HERCULES, PLANTRONICS, COLORPLUS. 2 slots d'extension Sorties : série (RS 232 C), parallèle, vidéo, lecteur externe 1 lecteur 5"1/4, 360 K MS DOS 3.21, utilitaires DOS, GW BASIC, MANAGER. Moniteur 14", couleur CGA

4.990 F. T.T.C.

THOMSON TO16 PC MONOCHROME AVEC DISQUE DUR

Microprocesseur 16 Bits 8088-1 à deux vitesses : 4,77 et 10 Mhz. 512 K de RAM extensible à 768 K. Disque dur FILE CARD 20 Mo. Adaptateur graphique : MDA, CGA, HERCULES, PLANTRONICS, COLORPLUS. 2 slots d'extension Sorties : série (RS 232 C), parallèle, vidéo, lecteur externe 1 lecteur 5"1/4, 360 K MS DOS 3.21, utilitaires DOS, GW BASIC, MANAGER. Moniteur 12", monochrome, Hercules/CGA

6.590 F. T.T.C.

THOMSON TO16 PC COULEUR AVEC DISQUE DUR

Microprocesseur 16 Bits 8088-1 à deux vitesses : 4,77 et 10 Mhz. 512 K de RAM extensible à 768 K. Disque dur FILE CARD 20 Mo. Adaptateur graphique : MDA, CGA, HERCULES, PLANTRONICS, COLORPLUS. 2 slots d'extension Sorties : série (RS 232 C), parallèle, vidéo, lecteur externe 1 lecteur 5"1/4, 360 K MS DOS 3.21, utilitaires DOS, GW BASIC, MANAGER. Moniteur 14", couleur CGA

7.590 F. T.T.C.

THOMSON TO16 PC-M MONOCHROME

Microprocesseur 16 Bits 8088-1 à deux vitesses : 4,77 et 10 Mhz. 512 K de RAM extensible à 768 K. Modem intégré et logiciel KX COM 2. Adaptateur graphique : MDA, CGA, HERCULES, PLANTRONICS, COLORPLUS. 2 slots d'extension Sorties : série (RS 232 C), parallèle, vidéo, lecteur externe 1 lecteur 5"1/4, 360 K MS DOS 3.21, utilitaires DOS, GW BASIC, MANAGER. Moniteur 12", monochrome, Hercules/CGA

4.290 F. T.T.C.

THOMSON TO16 PC-M COULEUR

Microprocesseur 16 Bits 8088-1 à deux vitesses : 4,77 et 10 Mhz. 512 K de RAM extensible à 768 K. Modem intégré et logiciel KX COM 2. Adaptateur graphique : MDA, CGA, HERCULES, PLANTRONICS, COLORPLUS. 2 slots d'extension Sorties : série (RS 232 C), parallèle, vidéo, lecteur externe 1 lecteur 5"1/4, 360 K MS DOS 3.21, utilitaires DOS, GW BASIC, MANAGER. Moniteur 14", couleur CGA

5.290 F. T.T.C.

THOMSON TO16 XP MONOCHROME

Microprocesseur 16 Bits 8088-1 à deux vitesses : 4,77 et 10 Mhz. 512 K de RAM extensible à 768 K. Adaptateur graphique : MDA, CGA, HERCULES, PLANTRONICS, COLORPLUS. 4 slots d'extension Sorties : série (RS 232 C), parallèle, vidéo, lecteur externe 2 lecteurs 5"1/4, 360 K MS DOS 3.21, utilitaires DOS, GW BASIC, MANAGER. Moniteur 12", monochrome, CGA, Hercules/CGA

5.890 F. T.T.C.

THOMSON TO16 XP COULEUR

Microprocesseur 16 Bits 8088-1 à deux vitesses : 4,77 et 10 Mhz. 512 K de RAM extensible à 768 K. Adaptateur graphique : MDA, CGA, HERCULES, PLANTRONICS, COLORPLUS. 4 slots d'extension Sorties : série (RS 232 C), parallèle, vidéo, lecteur externe 2 lecteurs 5"1/4, 360 K MS DOS 3.21, utilitaires DOS, GW BASIC, MANAGER. Moniteur 14", couleur, CGA

7.190 F. T.T.C.

THOMSON TO16 XP, EGA, DD

Microprocesseur 16 Bits 8088-1 à deux vitesses : 4,77 et 10 Mhz. 512 K de RAM extensible à 768 K. Disque dur FILE CARD 20 Mo. Carte couleur EGA. Moniteur couleur 14", EGA, grande marque. Adaptateur graphique : MDA, CGA, HERCULES, PLANTRONICS, COLORPLUS. 4 slots d'extension Sorties : série (RS 232 C), parallèle, vidéo, lecteur externe 2 lecteurs 5"1/4, 360 K MS DOS 3.21, utilitaires DOS, GW BASIC, MANAGER.

12.290 F. T.T.C.

- OPTIONS
- Carte disque dur FILE CARD 20 Mo, testée et formatée, pour PC et compatibles **2.790 F. T.T.C.**
 - Carte disque dur FILE CARD 32 Mo, testée et formatée, pour PC et compatibles **3.390 F. T.T.C.**
 - Carte EGA, définition 650 x 350 avec RAM 256 Ko, pour PC et compatibles **1.595 F. T.T.C.**
 - Moniteur 14", EGA, grande marque, définition 650 x 350 pour PC et compatibles **3.290 F. T.T.C.**
 - Imprimante PANASONIC KXP 1061, 120 cps, friction/traction **1.740 F. T.T.C.**

Souris, lecteur 3"1/2, etc...
Nombreux articles en stock, CONTACTEZ-NOUS

BON DE COMMANDE

DÉSIGNATION	NOMBRE	PRIX
Toutes nos marchandises sont expédiées en port dû. Règlement : comptant joint à la commande		TOTAL
NOM	DATE	SIGNATURE
ADRESSE		

FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place 124, bd de Verdun, 92400 COURBEVOIE Tél. 47 89 15 11 - Fax 43 33 57 20

REPARATIONS ASSUREES PAR LE RESEAU NATIONAL THOMSON

TILT JOURNAL

prévus sur C 64 et PC. Un mot sur **Hillsfar** (nom d'une cité de Forgotten Realms), un jeu de rôle/action portant la griffe AD&D de TSR. Des versions ST et Amiga sont prévues.

Chez SPECTRUM HOLOBYTE, une seule nouveauté intéressante : une simulation de course automobile en 3D dans la ville de San Francisco. Les graphismes et les effets de perspective sont de très bonne facture (ceux qui ont vu *Falcon* sur PC, ST et Amiga comprendront). L'innovation vient de la possibilité de jeu à deux en connectant deux ordinateurs ou via modem. Voilà un logiciel qui risque de déchaîner des passions. Un mot également sur la version américaine de **Tétris** sur Amiga inspirée de la version Mac. Elle est nettement plus agréable à pratiquer que celle de Mirrorsoft. En cours de développement, cette course de voitures possède un nom de code : Car ! Pas de date de sortie pour ce logiciel qui sera probablement disponible sur PC, Mac, St, Amiga.

MINDSCAPE : on découvre quelques créations françaises comme **Action Service** (*Combat Course* aux USA), **Captain Blood**, dont la version II GS était en démonstration, et **Opération Jupiter** (*Hostage*). Retenons pour notre part, **International Team Sports**, une simulation sportive (natation, football, volley-ball, etc.) sur C 64, **Sgt Slaughter's Mat Wars**, une simulation de catch sur C 64 et PC. **Déjà Vu II**, un jeu d'aventure très attendu, sur II GS (pour mai 89), Amiga (mars 89), ST (déjà disponible) et PC (avril 89). **Aussie Games** regroupe six sports de plein air pratiqués par les Australiens. Ce logiciel sera bientôt en vente dans ses versions C 64 et PC. Une information intéressante : **Shinobi** sera bientôt sur nos petits écrans. Affaire à suivre ! Sur Nintendo, deux titres sont prévus : **Indiana Jones** et **Paper Boy**. ORIGIN : en attendant *Ultima VI*, voici **Tangled Tales**, un jeu de rôles déjà disponible sur Apple II et C 64. La version PC ne devrait pas tarder.

MAXIS SOFTWARE : cette nouvelle société lance son premier produit nommé **Sim City**, une simulation originale. Vous êtes le maire d'une ville dont la lourde responsabilité consiste à planifier le développement de la cité, son budget, son infrastructure, ses impératifs économiques, etc. Ajoutez à cela, le contrôle des

naissances, la criminalité, la pollution et les sinistres et vous avez une idée de l'intérêt que peut susciter *Sim City*.

INFOCOM : les voici, enfin, leurs premiers jeux dotés de graphismes. Commençons avec **Quarterstaff: The Tomb of Semoth**, un jeu de rôles qui se veut très proche des parties de Donjons et Dragons. Déjà disponible pour Mac, les versions PC et II GS sortent au printemps. **Battle Tech: The Crescent Hawk's Inception**, c'est le premier jeu de rôles Infocom doté de graphismes animés. Déjà disponible sur PC, on l'attend sur Apple II (février 89), Amiga (printemps) et C 64 (février 89). Toujours dans le domaine du jeu de rôles graphique, on attend **Journey** sur Mac, un logiciel entièrement gérable à la souris. Infocom n'oublie pas l'aventure et lance **Zork Zero** et **Shogun**, deux logiciels aux graphismes somptueux sur Mac II ! PARAGON SOFTWARE : placés dans le stand Microprose (le distributeur), Paragon (connu pour *Alien Fires*) présentait ses dernières créations. **Guardians of Infinity** est un jeu d'aventure/science-fiction où vous remontez le temps pour empêcher le meurtre de Kennedy. Déjà disponible sur PC, les versions Mac, ST et Amiga suivront. **Wizard Wars**, qui n'a rien à voir avec *Wizard Warz* de US Gold, est un jeu de rôles animé et en 3D. Seule la version PC est disponible, mais les versions Mac, ST, Amiga, C 64 et Apple II suivront. Terminons avec **Spiderman and Captain America in Dr. Doom's Revenge**, un jeu d'aventure/action prévu pour PC, ST, Amiga et C 64 (printemps 89).

SEGA : vingt nouveautés sont annoncées sur la console 8 bits. Parmi les jeux d'action nous verrons **Altered Beast**, **Vigilante**, **Time Soldiers**, **Rampage**, **California Games**, **Alf** et **Alex Kidd: High Tech World**. Dans la catégorie aventure/rôle, vous pourrez vous acharner sur **Y's: The Vanished Omens**, **Warrior Quest**, **Golvellius: Valley of Doom** et **Lord of the Sword**. Quelques jeux 3D sont également prévus dont **Outrun 3D** et **Poseidon Wars**.

TITUS : une des deux sociétés françaises présentes au CES, joue à fond la carte de la filiale US (Titus Software Corporation). Lentement, mais sûrement, Titus se fait également un nom là-bas. Hormis les jeux que nous connais-

sons bien — *Crazy Cars* (sur Mac II !), l'excellent *Crazy Cars II* (F40 Pursuit Simulator), Titan etc. — nous avons découvert le petit dernier : **Knight Force**. Ce jeu d'action est déjà disponible sur Amiga, ST et PC (en principe). THE SOFTWARE TOOLWORKS : un seul titre en démonstration pour cette petite société : **Life & Death**. Il s'agit d'une simulation très réaliste d'une intervention chirurgicale sur PC. NEW WORLD COMPUTING : après *Might and Magic*, voici... **Might and Magic II**, encore plus beau et passionnant que le premier ! Disponible sur Apple II et II GS, des versions PC (février 89) et C 64 (mars) sont prévues. MINDCRAFT SOFTWARE : **The Magic Candle is Burning Low** est l'unique titre de cette société. Premier d'une série, ce jeu de rôles est disponible sur Apple II et PC. Des versions II GS et C 64 suivront.

ACCOLADE : un titre intéressant pour nous, Européens, les autres étant déjà connus (*Mean 18* sur Mac, *TKO*, *Fast Break*, etc.) **Steel Thunder**, la simulation de tank sur C 64, est prête.

SIERRA-ON-LINE : le maître des jeux d'aventure graphiques animés et en 3D nous prépare des softs alléchants ! Nous avons vu **Space Quest III** sur un PC équipé d'une carte sonore Roland MT-32 : Géant ! On nous a assuré que l'on obtiendra la même qualité sonore sur un ST ou un Amiga équipé d'une Roland MT-32. Hélas, ce boîtier, qui se branche sur la prise MIDI, coûte cher en France (2 500 F environ). Les sorties de logiciels se font à un rythme soutenu et régulier. En attendant *Space Quest III*, *Gold Rush* et *Silpheed* (le seul jeu d'action Sierra), vous avez de quoi vous occuper avec **Police Quest II**, **Manhunter** et **Leisure Suit Larry II**.

LJN LTD : retour à la console Nintendo pour cette société qui se distingue par l'édition de jeux inspirés des grands succès cinématographiques. En vrac, il y a **Les Dents de la Mer** (*Jaws*), **Les Griffes de la Nuit** (*Nightmare on Elm Street*), **Karate Kid**, **Vendredi 13** et **Roger Rabbit**. VELOCITY : derrière ce nom se cachent les concepteurs de *F-18 Interceptor*. Ils ont décidé de voler de leurs propres ailes et sortent sur PC, une simulation encore plus riche en possibilités qu'*Interceptor*. Décors plus détaillés, trente missions et la possibilité de piloter un

F-14 Tomcat, un F-16 Fighting Falcon, et un F/A-18 Hornet. Le nom de ce bijou : **Jet Fighter**, qui sera distribué par Broderbund. ACTIONWARE : un stand très modeste pour le créateur de *Capone* et *POW*. En attendant la sortie de **Creature**, voici **Sideshow** un jeu de tir qui se veut non violent !

UBI : la majorité de ses titres étaient en démonstration chez Epyx (**Skateball**, **Ironlord**, etc.) ! En fait, la présence d'Ubi s'explique par la poursuite de sa stratégie commerciale.

Comme beaucoup d'éditeurs français, il se lance dans la conquête des juteux marchés étrangers qui passe par l'internationalisation de son label. Trois nouveautés Ubi à suivre : **Rank**, action/aventure dont la violence dépasse tout ce que nous avons vu sur micro ; **Holiday Dream** et **La Ville des Lions**, jeux d'aventures sur Amiga. Date de sortie inconnue. Que retenir du CES de Las Vegas ? Pas grand-chose en définitive ; les grands de la console s'observent et attendent que « l'autre » dévoile ses batteries. A les écouter, ils resteraient bien encore quelques années de plus avec leurs consoles 8 bits qui, ma foi, se vendent très bien. Fort heureusement, la concurrence est là pour stimuler. On (les constructeurs de consoles) regarde d'un œil un peu amusé l'arrivée de la console Koenix ! Mais cette dernière risque de devenir la coqueluche des consommateurs. Aux dires des éditeurs qui l'ont vue, ses performances égalent ou dépassent l'Amiga ! Ces derniers ne cachent pas non plus leurs appréhensions concernant l'arrivée des consoles 16 bits. Bien entendu, on est encore loin des déclarations alarmistes sur l'avenir de la micro, maaaiis...

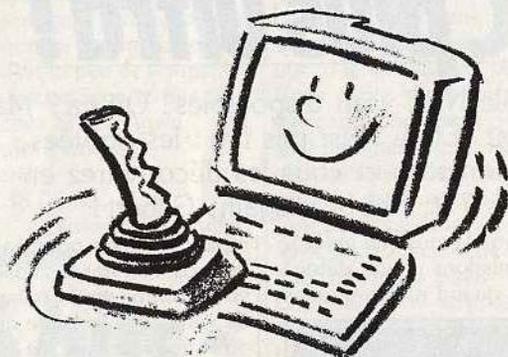
Côté softs micro-ludiques, c'est la mer d'huile ! Rien de vraiment palpitant ! Bien sûr, il y avait de quoi faire le bonheur de passionnés de jeux de rôles et de simulations avec **Land of Legends**, **Jet Fighter**, **Neuromancer** et **Might & Magic II**.

Un logiciel nous a vraiment fait une formidable impression mais nous n'avons pas le droit d'en parler pour l'instant ! Si la version définitive reste fidèle à la préversion que nous avons vue, il va changer toute l'approche actuelle du jeu d'aventure ! Rassurez-vous : nous reviendrons sur ce projet secret signé MicroIllusions !

Dany Boolauck

36 15 TILT

ESSAI LECTEURS



10 JOYSTICKS A GAGNER

2 QUICK SHOT
2 SPEEDKING
2 NAVIGATOR
2 PHASER ONE
2 ZIPSTICK

COMMENT ?

EN VOTANT, PAR ORDRE DE PREFERENCE,
POUR LES CINQ MEILLEURS JOYSTICKS PARMIS
CEUX TESTES DANS CE NUMERO.

36 15 TILT MOT-CLE JOYS

PC ENGINE: vers le NEC plus ultra!

Six nouveaux titres pour la console NEC sont disponibles! Où ça? Mais chez Shoot Again évidemment. Et ce n'est pas fini: les arrivées vont maintenant se succéder non-stop et vous les découvrirez en exclusivité galactique dans *Tilt*. Shoot it again, Gilbert!

Rastan Saga: tout l'intérêt de cette quête réside dans la taille de votre terrain de manœuvre: un immense labyrinthe de grottes, salles, etc., reliées entre elles par des lianes, des canalisations... Mais face aux possibilités du PC Engine, le joueur risque d'être un peu déçu par les graphismes. Les couleurs sont souvent mal choisies et l'ensemble est assez confus. Le sprite est heureusement assez grand pour que l'on

le scrolling ou la musique qui clôture les missions... un délice! Dommage quand même que les



rapide et précis pour passionner les pros. A noter le scrolling de la vue: comme une caméra, l'écran de jeu balaye la partie du terrain où se trouve la balle, ce qui « grandit » considérablement le terrain de manœuvre. Un soft finalement plus ludique que réaliste.

Wonder Boy Monster Land: peu de différences avec les versions préexistantes, si ce n'est des graphismes plus fins et une meilleure animation. Ce soft, l'un des

Kung Fu: rien à voir avec les titres disponibles sur Sega 8 bits ou Nintendo. Ce logiciel de kung-fu place en vue latérale un guerrier très grand. C'est son principal atout.

Les formes et pouvoirs de vos adversaires sont ensuite très variés



et la progression de la difficulté a de quoi tenir en haleine les joueurs de tous niveaux.

Ce soft aurait finalement supporté une animation plus lente et plus à même de nous laisser profiter de la beauté des mouvements. Les combats apparaissent toutefois un peu saccadés. Très beau quand même!



juge facilement de la portée des coups.

Galaga 88: rien de neuf dans le principe: *Galaga 88* est un « space invaders » des plus classiques. Comme toujours, c'est alors sur le contexte graphique et sonore que se fait le texte. Ici, les hordes d'ennemis sont superbes. Même chose pour les explosions,

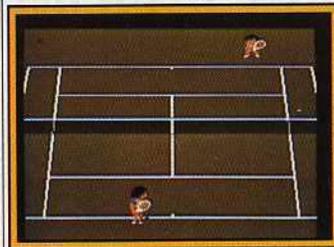
vaisseaux restent bloqués à la base de l'écran (seuls les mouvements horizontaux sont de la partie).

Tennis: ce tennis est très proche des versions Sega et Nintendo déjà disponibles. Graphiquement, il est à mon sens assez décevant: les sprites sont peu réalistes et la vue semi 3D pas toujours très nette. Par contre, le jeu est assez



Dragon Spirit: le dragon survole un territoire complexe et bien dessiné, « laserifié » ses ennemis et largue des bombes à tout va! Ce programme est captivant car difficile, bien réalisé et surtout très performant en ce qui concerne la collecte d'armes supplémentaires (même principe que *R-Type*). L'attaque simultanée des ennemis

titres « console » les plus fameux, reste l'un des best de l'action-plates-formes. La stratégie de la collecte des armes, protections ou potions et la richesse du terrain de jeu assurent le succès de votre quête. Mais il ne s'agit en aucun cas d'une merveille technique en ce qui concerne l'utilisation des capacités de la Nec...



au sol et volants est bien conçue. *Dragon Spirit* profite enfin d'une musique d'accompagnement typiquement arcade mais assez variée. Un bon shoot-them-up.

Pour conclure...

Le moins que l'on puisse dire est que la venue de ces six nouvelles cartouches confirme la présence de la console Nec en France. Elles prouvent que l'actuel importateur, le magasin Shoot Again, situé à Paris, compte bien poursuivre ses efforts afin d'imposer la plus petite console du monde en France... Pour la petite histoire, sachez tou-

tefois que ces nouveaux jeux sont disponibles et sont proposés à 450 F pour les uns et 500 F pour les autres. Cela peut sembler excessif mais lorsque l'on aime on ne compte pas... Cet adage s'applique d'ailleurs aussi au PC Engine lui-même! Enfin, signalons qu'on nous promet d'autres nouveautés d'ici peu de temps... Consoles Nec et Sega 16 bits disponibles chez Shoot Again 145, rue des Flandres 75019 Paris Tél. : 40.38.02.38.

Olivier Hautefeuille

Consoles 16 bits : SEGA attaque...

La console Sega 16 bits va-t-elle supplanter ST et Amiga en qualité graphique et sonore ? Mathieu Brisou et Alain Huyghues-Lacour répondent et vous présentent les versions de *Thunder Blade* et de *Space Harrier II*. Ça va faire très mal...



Le cœur surpuissant d'un système hyper-performant.

Voici donc le Mega Drive, la console 16 bits de Sega! Evidemment, vous vous demandez certainement comment nous avons pu nous en procurer une. C'est très simple : le magasin parisien Shoot Again (importateur de la console NEC) nous l'a prêté pour que nous puissions écrire le présent article. Notez que Shoot Again étudie la possibilité de la distribuer en petite quantité et sur commande uniquement...

Au premier abord, on est frappé par son design audacieux qui évoque irrésistiblement un lecteur de compact disc. Cela est visiblement voulu car cette ressemblance donne au Mega Drive un air high tech, comme on dit, du plus bel

effet, qui montre bien son positionnement. Le Mega Drive vise le haut de gamme et ses performances techniques le montrent bien. Cette console est architecturée autour de deux microprocesseurs. Le premier est un 68 000 cadencé à 8 MHz. Ce processeur bien connu équipe, rappelons-le, des machines comme les ST et Amiga et possède une architecture 16/32 bits. C'est-à-dire que les échanges de données entre le 68 000 et les mémoires s'effectuent sur 16 bits alors que les calculs internes au microprocesseur sont réalisés sur 32 bits. On imagine bien l'augmentation de puissance par rapport à la Sega 8 bits... Signalons que le Z80

cadencé à 4 MHz de cette dernière est ici aussi présent. A priori, cela s'explique par la recherche de la compatibilité avec la première génération des consoles Sega.

Toutefois, un problème se pose : nous n'avons pu vérifier celle-ci ! Le Mega Drive dont nous disposons vient du Japon et n'accepte que des cartouches japonaises. Nous avons tenté de connecter des cartouches Sega 8 bits d'origine japonaise sur le Mega Drive mais cela ne fonctionne tout simplement pas ! Les connecteurs ne sont pas les mêmes et de plus la fente d'introduction de la console n'est pas assez large.

Ce problème ne se pose pas avec une cartouche achetée en France mais elle n'est bien évidemment pas reconnue par le Mega Drive puisque la puce d'identification « Japon » n'est pas présente... Bref, la compatibilité reste à prouver...

Mais revenons-en aux caractéristiques techniques de la console. En ce qui concerne l'affichage, elle propose une résolution de 320 par 244 pixels. Ce n'est pas énorme mais cela suffit largement, comme vous pouvez le voir sur les photos d'écrans que nous vous proposons. Côté palette, l'on dispose de 512 couleurs mais seulement 64 sont affichables simultanément. Il n'en reste pas moins qu'en matière de graphisme, l'Atari ST est nettement surpassé. Il est vrai que 64 Ko de mémoire vive sont réservés pour l'écran contre 32 Ko sur le ST.

Autre élément impressionnant : les capacités sonores de la machine qui ne propose pas moins de trois types de synthèse ! On trouve tout d'abord trois voix classiques, issues d'un générateur de bruits similaires à celui... d'une console Sega 8 bits ! La seconde méthode utilise le principe de la modulation de fréquence. De cette manière, il est possible de créer des sons sur six voies avec des effets saisissants de vérité. Ce principe n'est-il pas utilisé par de nombreux synthétiseurs musicaux ? Dernière alternative, le PCM ou Pulse Code Modulation. En résumé, il s'agit tout simplement d'un générateur de sons cent pour cent numérique qui permet d'obtenir des sons digitalisés ! On le voit, ici encore le ST est surpassé mais l'Amiga aussi ! Du moins en théorie car les jeux que nous avons vus (*Space Harrier II* et *Super Thunder Blade*) n'exploitent pas complètement tout cela. Gageons que dans un proche ave-

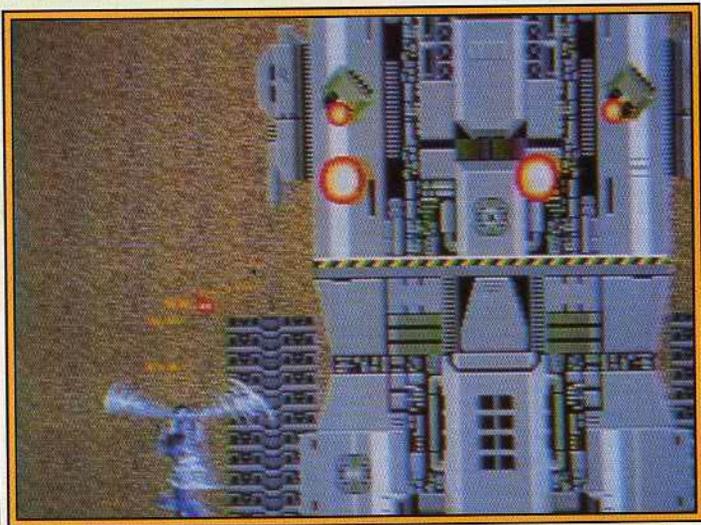
nir il en sera autrement. Du point de vue technique, le Mega Drive se révèle donc convaincant, du moins pour une console de jeu. Il en est de même en ce qui concerne le petit plus : possibilité de connexion d'un casque pour baladeur avec réglage du volume, bouton marche/arrêt et reset sur le dessus de la console, accès aisé au port cartouche et manette plus agréable que les joypad de la 8 bits.

SEGA 16 BITS : INTELLIGENT TERMINAL...

Le côté le plus attrayant mais aussi le plus mystérieux du Mega Drive réside toutefois dans l'appellation de « AV Intelligent Terminal » inscrite sur le dessus de la machine et qui se concrétise par l'existence d'un port d'extension situé sur la face arrière du boîtier. Ce connecteur de type canon DB9 prouve que des évolutions futures sont prévues mais nous n'en savons pas plus pour le moment... Reste à voir ce que Sega proposera pour couper l'herbe sous les pieds du PC Engine et de son lecteur de CD Rom... Car voilà le réel problème du Mega Drive : Nec est là, incontestablement là — du moins au Japon — et Nintendo s'apprête à lancer sa console 16 bits. Après le duel Sega contre Nintendo des consoles 8 bits, l'on se trouve donc en présence d'un match opposant trois entreprises nippones désireuses de conquérir les marchés européens et américains de la micro ludique. Le lieu et la date des premiers affrontements hors Japon ne sont pas encore précisés. En effet, Virgin, le distributeur officiel de la console Sega pour une bonne partie de l'Europe, explique que le lancement du Mega Drive n'est pas planifié pour les six mois à venir. Pour sa part Nec n'est pas encore implanté aux U.S.A. (alors vous pensez, l'Europe...) et Nintendo s'apprête à lancer sa 16 bits au Japon... Bref, les jeux sont loins d'être faits sans compter que d'autres, comme Konix ou encore Atari, comptent bien tirer leur épingle du jeu...

LABEL QUALITÉ ARCADES !

Thunder Blade : le jeu s'ouvre par une superbe séquence de présentation dans laquelle l'hélicoptère sort de la base souterraine et s'élance vers la ville. On est tout de suite surpris par la qualité des



graphismes et la vitesse de l'animation et puis l'image est plein écran, ce qui n'est pas négligeable. Le *Thunder Blade* slalome à toute allure entre les immeubles sous le feu des tanks et des hélicoptères ennemis. Autre surprise, les niveaux sont très longs et il faut vraiment s'accrocher pour tenir le coup. A mi-parcours un gigantesque véhicule blindé surgit en tirant



de tous ses canons et il faut lui balancer de nombreux missiles pour en venir à bout. On retrouve ensuite toutes les scènes du programme original : porte-avions, tunnels de pierre, etc.

Cette version est absolument extraordinaire et quand on pense qu'il s'agit du premier programme sur la Sega 8 bits, on se dit que ça promet. Aucun shoot-them-up sur *ST* ou *Amiga* ne peut prétendre rivaliser avec celui-ci et surtout pas les versions de *Thunder Blade* qui, bien que réussies, sont loin de faire le poids. Celles-ci sont fort honnêtes au niveau du graphisme, mais la lenteur de l'animation retire beaucoup à l'intérêt du jeu. Sur *Sega* l'action est frénétique et on se laisse totalement prendre au jeu. La bande sonore, très réussie, contribue pour beaucoup au succès.

De plus, comme c'est généralement le cas sur console, le niveau de difficulté est particulièrement bien étudié, ce qui est fondamental pour ce type de jeu. Les

niveaux sont longs et difficiles, mais il est toujours possible d'aller plus loin. Bien sûr, cette version n'est pas aussi fantastique que le jeu d'arcade original, c'est impossible, mais on n'en est vraiment pas loin.

Si *Sega* continue dans cette voie, la vieille querelle *ST/Amiga* devrait être remplacée par un duel micro/console 16 bits. *Thunder Blade* sur *Sega* et *R-Type* sur *Nec* ridiculisent tous leurs équivalents sur micro sur le plan des graphismes, de l'animation et du son. L'achat d'une console 16 bits devrait bientôt s'imposer pour les amateurs d'arcade.

Space Harrier II est magnifique sur cette console et même l'excellente version du *ST* supporte mal la comparaison. Le principe est toujours le même : le guerrier volant affronte toutes sortes de monstres dans le pays des dragons. L'effet de 3D est particulièrement réussi avec des changements de perspective selon que le personnage monte ou descend. L'amélioration est également sensible sur le plan du graphisme, notamment en ce qui concerne les



dragons ainsi que certains monstres comme la tortue à trois têtes à la fin du premier niveau. La bande sonore est très convaincante et démontre que les capacités de la console sont encore supérieures à celles de l'*Amiga*, ce qui n'est pas une mince référence.

Cette nouvelle version présente le même intérêt que les précédentes et la seule révolution réside dans la qualité de la réalisation. Mais il est vrai que cela apporte un plus

qui est loin d'être négligeable. Avec la *Sega 16 bits*, *Space Harrier* repart pour une nouvelle carrière. Mathieu Brisou et Alain Huyghues-Lacour

Et les autres ?

Pour contrer la menace *Sega*, *Nintendo* dévoile son bébé top secret, le *Super-Famicom*.

Konix, de son côté, propose une console capable de s'intégrer dans un système animé.

Déjà présents sur le marché, *Sega* et *Nec* disposent, pour la première fois, d'une antériorité historique vis-à-vis de leur principal concurrent. *Nintendo* n'a en effet pas encore lancé sa console 16 bits

la manette n'est pas sans rappeler celle de la console *Sega 16 bits* à ceci près qu'elle dispose de quatre boutons de tir et non de trois... Autre amélioration notable, le système d'introduction des cartou-



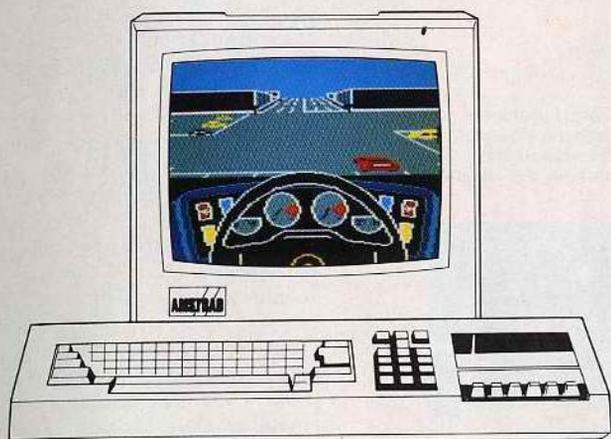
La console *Konix* et son fameux *Multi System*.

alors que *Sega* possède déjà quelques longueurs d'avance puisque le *Mega Drive* est d'ores et déjà disponible au Japon et... en France ! Toutefois, face aux assauts des autres firmes nipponnes, *Nintendo* a été contraint de présenter son bébé top secret : le *Super Famicom*. Cette console 16 bits sera évidemment commercialisée au Japon en avant-première, toutefois nous ne sommes pas en mesure de donner une date précise. De même, les caractéristiques techniques de cette machine restent très secrètes et nous sommes obligés de nous borner à une simple description physique. Premier élément :

ches est fort simple et se passe de l'espèce de volet que l'on connaît sur le *Nintendo Entertainment System*. Fort logiquement, le port cartouche est désormais situé sur le dessus de la machine. Autre point commun entre la *Nintendo 16 bits* et le *Mega Drive* de *Sega* il est possible de connecter un casque de type baladeur et l'on dispose d'un réglage du volume. Interrupteur de mise en marche — boutons de reset et de pause — bien que ceci ne soit pas encore vérifié — et livrée grise et blanche sont du plus bel effet. Pour conclure, signalons que le prix ni disponibilité ne sont fixés et que nous ne savons pas si cette

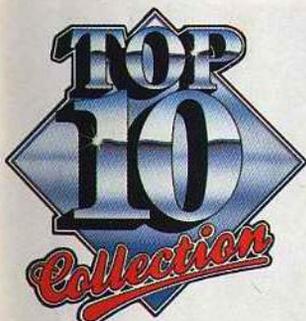
LE COMPLEMENT D'OBJET DIRECT

Le lecteur de disquettes DDI-1 avec interface est le complément indispensable de votre 464



1790^F TTC*

AVEC 10 JEUX DU HIT PARADE SUR UNE DISQUETTE 3"



saboteur
sigma 7
airwolf
combat lynx
thanatos
saboteur II
critical mass
deepstrike
turbo esprit
bombjack II



* Prix indicatif

TI-03-89

En vente chez tous les revendeurs Amstrad.
Pour recevoir une documentation sur le lecteur de disquettes DDI-1 et l'interface. Renvoyez ce coupon à : Amstrad France B.P. 73 - 92310 Sèvres.
Ligne consommateurs : 46.26.08.83.
Tapez 3615 code Amstrad

Nom _____

Prénom _____

Téléphone _____

Adresse _____

Code Postal _____

Ville _____



La Qualité. L'innovation en plus





Volant, guidon, manche à balai : les sensations au bout des doigts !

Un pistolet spectaculaire au tir précis ou automatique.

Le siège au complet accompagne littéralement les trajectoires du jeu en cours.

Pistolet éthéré au design futuriste.

console est compatible avec le NES. Mais la console qui passionne le plus n'est malgré tout pas celle que nous venons de décrire. Le petit monde des consoles tourne ses yeux vers Konix et son célèbre Multi System. Histoire de définir un peu les choses, nous vous proposons de regarder les dessins représentant cette véritable console de jeux. Contrairement aux fabricants du pays du Soleil Levant, le but de Konix n'est pas de proposer un produit multi-médias mais bel et bien une console de jeux procurant des sensations les plus proches possibles de celles ressenties dans une salle d'arcade.

Côté technique, il semble que le Multi System soit architecturé autour d'un 8088 disposant de 128 Ko de Ram. Il offre une palette de 4096 teintes et permet la reproduction de sons avec une qualité similaire à celle obtenue avec un lecteur de CD. Le promoteur de ce système promet de plus une reproduction de vibrations dans le manche de commande, ainsi que la venue d'un siège, avant tout destiné à des jeux mettant en scène un hélicoptère, dont les caractéristiques s'avèrent proches de celles dont on dispose sur le jeu d'arcade *Thunder Blade*. Bref, le rêve... Mais il n'a pas encore de prix fixé et l'on ne sait

toujours pas si le support de base des jeux sera la cartouche ou bien encore la disquette de type 3 pouces 1/2. De la même manière, nous ne pouvons avancer une

date de commercialisation précise (en principe courant 1989). Une date bien choisie pour un produit aussi révolutionnaire, non ?
Mathieu Brisou

Thomson: le glas

C'est officiel : Thomson abandonne la micro ! Les possesseurs de *TO 16* n'ont pas de soucis : leurs machines, compatibles avec *PC*, sont assurées d'un flux continu de nouveautés. Mais qu'en est-il pour les *MO 6*, *TO 8* ou *TO 9* ?

Une question obsédante revient sans cesse dans votre courrier : « Pourquoi ne parlez-vous jamais des *TO 8* ou des *TO 9* ? » Il est de fait que Thomson est de moins en moins présent dans nos colonnes. Il y a une explication à cet évènement progressif. Rappel historique : les micro-ordinateurs Thomson, produits français, ne se sont vendus que dans notre beau pays. A part les Allemands qui, dans un moment de folie, ont acquis quelques *TO 9* et les Italiens, à qui Thomson a réussi à fourguer quelques milliers de *MO 6*, les étrangers ne connaissent pas ces gracieux appareils. Le résultat de cette ignorance est

que, aussi bien pour le matériel que pour les logiciels, Thomson a dû compter exclusivement sur les constructeurs, développeurs et éditeurs hexagonaux. C'est la raison pour laquelle il y a si peu de logiciels anglo-saxons adaptés sur Thomson. Les Anglais ont connu la même mésaventure avec leur *BBC*, construit par la firme britannique Acorn. Les logiciels, particulièrement les jeux, ne proviennent donc que de chez nous. Au début, alors que le plan « Informatique pour tous » battait son plein, on vit les éditeurs français se battre pour mettre sur le marché un grand nombre de logiciels, assez inégaux quant à la

qualité, il est vrai. La puissance de Thomson faisait naître des vocations. On vit se multiplier extensions, jeux et, surtout, logiciels éducatifs.

Aujourd'hui, la situation a bien changé. Voilà plus d'un an que Thomson ne présente rien de nouveau dans la gamme des *TO/MO*. Reconvertie dans le compatible *PC*, la société se contente de se défaire de ses stocks. Ceux qui profitaient de l'élan ont compris qu'il n'y avait plus grand-chose à tirer de ce côté. C'est ainsi que plus aucun matériel ne voit le jour. D'autres se sont mis au goût du jour en effectuant un virage vers les nouvelles machines. Les éditeurs de logiciels se tournent vers *Amstrad*, *Amiga*, *Atari* et *PC*.

Même les éditeurs les plus liés au monde Thomson, ceux qui faisaient dans l'éducatif, retournent leur veste : Carraz, par exemple, développe maintenant surtout pour *Atari*. La situation ne s'est pas améliorée avec la disparition de *FIL*, le principal fournisseur de logiciels Thomson.

DES SOLUTIONS POUR SORTIR DE L'IMPASSE.

Tout cela est bien beau, mais ne résoud pas les problèmes de ceux qui veulent tirer le maximum de leurs machines. En ce qui concerne les jeux, il en sort encore chez certains gros éditeurs français, comme Infogrames. Ce sont souvent des adaptations issues d'*Amstrad* ou d'*Atari*. Suivez l'actualité dans *Tilt*. Si vous tenez à acquérir des éducatifs, Cedic/Nathan dispose d'un assez joli catalogue avec plus de cent titres. Pour toute information, le mieux est de s'adresser directement à Thomson qui a créé un service spécial — et gratuit — d'information et de vente. Il propose, à des prix abordables, tout ce qui existe encore comme matériel (extensions, drives, câbles, imprimantes, etc.), des guides et des livres. Il donne aussi des solutions aux problèmes techniques, les adresses des points de vente et des centres de dépannage, un service de petites annonces et, pour les possesseurs d'un modem, une procédure de téléchargement. Il est aussi à même de vous procurer la liste de tous les logiciels existant sur la gamme Thomson. Trois moyens de contact sont mis en œuvre : télématique, télé-

BIO CHALLENGE

Êtes-vous prêt à relever ce formidable défi ? BIO CHALLENGE est l'un des rares jeux sur micro à s'élever au niveau des arcades actuelles. Vous n'allez pas en croire vos yeux et vos oreilles.

- 160 couleurs, 50 images par seconde
- 9 musiques différentes en 4 voies sur S.T.
- 1 scrolling horizontal hallucinant
- Des monstres splendides
- 6 tableaux merveilleux

Pour
Atari ST
Amiga



L'amulette magique (écran version S.T.)



Un des nombreux monstres (écran version S.T.)



Le 2^e niveau (écran version S.T.)



Le 4^e niveau (écran version S.T.)

DELPHINE
SOFTWARE

DISTRIBUTION : SFMI

DELPHINE SOFTWARE - 50, bd Haussmann - 75008 Paris - Tél.: 49.53.00.03 - Fax : 42.89.19.22

phone et courrier. Par Minitel (le plus rapide pour les questions techniques), composez le 36 15 code METZ2000, par téléphone (soyez patients), faites le (1) 47 88 51 45, entre 15 et 17 heures. Pour des questions plus copieuses, écrivez à : Thomson Micro Informatique, Service Consumerisme, COFADEL, 19, av. Dubonnet, 92403 Courbevoie. Quoi qu'il en soit, pour ne pas laisser les « Thomsonistes » seuls face à leur machine, qui, tout bien considéré, est performante à de nombreux égards, *Tilt* a décidé de leur tendre la main. D'une part, le minitel (36.15 *Tilt*) propose depuis un certain temps une rubrique Thomson. Un spécialiste Thomson vient de s'y atteler. Il brûle de répondre à vos questions. D'autre part — on n'a rien sans effort ! — prenez vos plumes (ou vos traitements de texte) pour nous écrire. Communiquez-nous vos découvertes, parlez-nous de logiciels inconnus, donnez-nous vos trucs. S'il valent d'être publiés, nous le ferons. Et, qui sait, peut-être l'un d'entre vous aura-t-il la chance et le grand honneur de devenir un collaborateur régulier à *Tilt*.
Big Bad Wolf

PC Globe : planète micro

Savez-vous où se trouve le Kiribati ? Non ? Ne vous désolés pas, moi-même jusqu'à aujourd'hui, je l'ignorais complètement. Cette lacune impardonnable vient heureusement d'être comblée par *PC Globe*, un logiciel américain pour PC édité par CSI. Véritable invitation au voyage, il regroupe sur trois disquettes une masse d'informations concernant pas moins de 177 pays. On y retrouve bien sûr des cartes géographiques avec les courbes de niveau, les principales villes et les caractéristiques physiques les plus importantes. A chacun des pays est accolée une ribambelle de chiffres et de graphiques sur la population, la production, les balances commerciales passées et présentes avec, même, des projections jusqu'à l'an 2000. D'autres tableaux indiquent le régime politique, le chef d'Etat (daté de 1988) et une foule de renseignements sur le tourisme, les lieux à visiter, les vaccins, les visas, etc. Le côté intéressant de la chose est que toutes ces données peuvent être chan-

gées et intégrées au logiciel. La recherche des informations peut partir de différentes entrées par menus déroulants : ville, pays, natalité, etc. De nombreuses autres possibilités agrémentent *PC Globe*. Nous en reparlerons sûrement lorsqu'il sera traduit en français, car, hélas, il n'existe pour l'instant qu'en anglais. Mais le principe de la traduction est déjà acquis et plusieurs éditeurs français se battent pour en obtenir le droit.

Ah, j'allais oublier ! Le Kiribati est une république du Pacifique de 68 000 habitants, indépendante depuis 1979, composée de 33 îles.
Jean-Lou Renault

Steve Bak : l'homme aux 60 jeux

On ne le présente plus. Pour beaucoup d'entre nous c'est sans conteste LA star de la micro-ludique.

Steve Back est un programmeur talentueux qui se fait toujours un plaisir de pousser une machine aux limites de ses possibilités. Le cas de *Goldrunner* est exemplaire. A l'époque, on affirmait qu'un scrolling vertical très rapide était impossible sur *ST*. Steve Bak commit alors l'éblouissant *Goldrunner*. Quand la même question se posa sur le scrolling horizontal (toujours sur *ST*), Steve Bak nous sortit de son *ST* magique, un jeu nommé *Genesis*. Bref, c'est la star et le programmeur mordu par sa passion que je m'attendais à voir lors de notre première rencontre. Je me suis retrouvé face à un homme d'âge mûr, père de famille avec le look du cadre supérieur tristounet. Heureusement, l'apparence est trompeuse, Steve a le contact très facile.

— **Steve, sur quels critères acceptes-tu un projet ?**

— S. B. : Le premier critère est l'argent. Je travaille pour le plus offrant et surtout pour ceux qui paient ! Les programmeurs se font facilement voler. Dix jeux m'ont été volés !

— **Des noms d'éditeurs qui ne paient pas ?**

— Tu peux citer Power House et Activision (Mediagenic). Cette dernière m'avait engagé pour réaliser *Gods and Heroes*. J'ai reçu une avance de 5 000 £ sur les 10 000 £ prévues. Par la suite, le jeu n'a finalement pas été commercialisé et je n'ai toujours pas touché les 5 000 £ auxquels j'ai droit. Je précise que je possède encore le contrat.

— **Quelle est la société qui te paie toujours sans histoire ?**

— Microdeal, et c'est pourquoi je travaille souvent pour elle.

— **Combien gagne un programmeur britannique ?**

— Un professionnel peut gagner 10 000 £ par an. Mais les revenus d'un très bon programmeur peuvent atteindre 100 000 £ par an.

— **Quel est ton meilleur jeu ?**

— *Leatherneck* est mon meilleur soft. Oui, je sais, c'est un pan-pan-boum-boum, mais on s'amuse avec et c'est ce qui compte, non ? Ceci dit, sur le plan technique, *Genesis* est mon meilleur jeu. Tous mes efforts se sont portés sur le scrolling ce qui explique la simplicité du scénario.

— **Tu as une machine préférée ?**

— L'*Amiga*, mais il faut reconnaître que c'est une horreur pour la programmation ! Je préfère travailler sur *ST* puis faire des transcodages sur *Amiga*.

— **Jettes-tu de temps en temps un œil sur les produits non britanniques ? Les produits français ou les américains par exemple ?**

— Je trouve que les Français font de bons produits très visuels. Quant aux Américains, soyons sérieux, ils ne font pas des jeux ! Ils font des programmes qui ont de beaux graphismes comme ceux de Cinemaware, mais ils ne font pas des jeux ! Et on voit très bien qu'ils ne connaissent pas très bien les 16-bits.

— **Tu commets toujours un jeu avec l'idée de la performance technique ?**

— Je vois ce que tu veux dire... non, pas toujours. Tu sais, j'avoue franchement que je n'aime pas les jeux à scrolling. J'ai fait *Goldrunner* pour prouver que le scrolling vertical était possible et tu connais la suite avec *Genesis*. Je n'aime pas non plus les jeux de stratégie, en revanche, j'aime beaucoup les jeux violents et les shoot'em up. D'ailleurs tous mes jeux sont violents, ce qui me m'empêche pas d'être très pacifique !

— **Quels sont les jeux que tu aurais aimé être l'auteur ?**

— Je pense à *Sentinel*, *Boulder* et *Blood*.

— **Le temps que tu prends pour faire un soft ?**

— Environ six semaines et je fais sept à huit jeux par an.

— **Quels sont les conseils que tu pourrais donner à un programmeur débutant ?**

— Avant tout, trouver une bonne porte ! Fréquenter les salons comme le PCS de Londres pour rencontrer des programmeurs qui l'aiguilleraient sur les bons éditeurs. Il faut absolument avoir des moyens techniques valables.

Nouveautés PC signées Covox

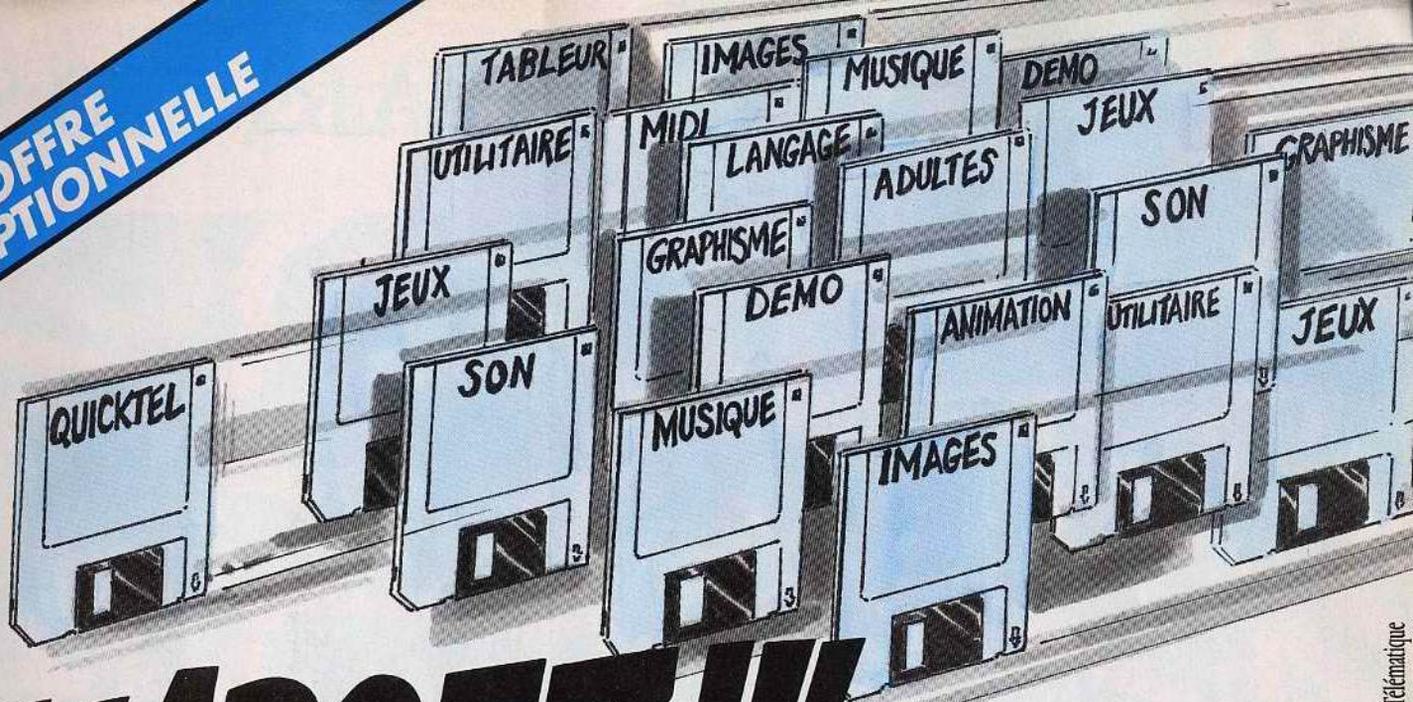
Le Voice Master n'est plus une nouveauté, il s'agit d'un matériel pour les 800 XL/XE, C64/128 et PC. Covox, société exploitante du Voice Master, récidive et propose quelques nouveaux produits. Pour XL/XE et C64/128, le nouveau Voice Master est disponible, le Voice Master Junior. Il est identique au précédent, si ce n'est par sa présentation et son prix. Le Voice Master Junior ajoute au Basic initial de nouvelles fonctions qui permettent de l'exploiter pleinement.

Les vraies nouveautés sont au nombre de deux. La première, Voice Master Key pour PC, nécessite l'utilisation du Voice Master PC. Voice Master Key permet d'associer une commande d'un programme déjà existant (jeu, traitement de texte, de fichiers, etc.) à un mot. Plus besoin d'entrer vos commandes au clavier, il suffit de dire le mot correspondant (que vous aurez préalablement défini) dans le micro. Le programme prend 64K, il est compatible avec tous les programmes PC (du moment que 64 Ko sont disponibles pour le programme).

Deuxième nouveauté, le Speech Thing, toujours pour PC. Ce matériel permet à l'utilisateur d'enregistrer des commentaires en mémoire ; sa particularité vient du fait qu'il est capable de restituer ceux-ci très fidèlement. Livré avec plusieurs programmes, le Speech Thing est proposé en 2 versions : version 80K pour PC et compatibles et version 160 K pour PC à base de 8086 ou de 80286. Pour plus d'informations : Covox inc. 675 Conger Street, Eugene, Oregon 97402 USA.

Laurent Tournade

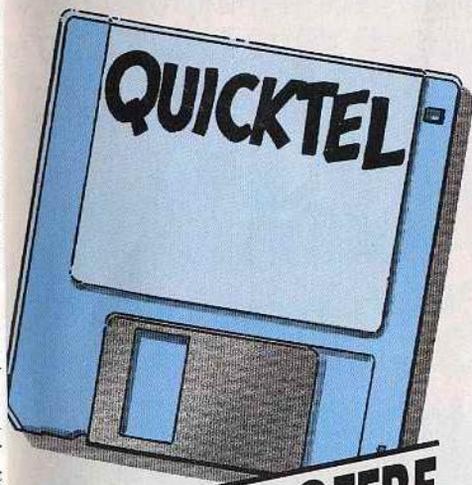
OFFRE EXCEPTIONNELLE



CHARGEZ!!!

TGA Télématique

AVEC QUICKTEL PLUS DE 2 000 LOGICIELS 24 H SUR 24 !



SM1 VOUS OFFRE CE LOGICIEL GRATUITEMENT

UN PROCÉDE REVOLUTIONNAIRE. Le logiciel **QUICKTEL** permet à votre micro-ordinateur de communiquer avec les ordinateurs de notre service télématique SM1 et de charger, grâce au minitel, les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le **TELECHARGEMENT**. Pour télécharger, il suffit d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou d'une carte modem.

Réalisez cette liaison micro-ordinateur/minitel, faites le 36.15 code **SM1**, sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

DECOUVREZ NOTRE CATALOGUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS SUR 36 15 code SM1 : jeux, graphismes, traitements de texte, langages, utilitaires, SGBD, tableurs etc... ont été rigoureusement sélectionnés dans le monde entier. Tous ces logiciels appartiennent au domaine public et resteront votre propriété une fois chargés. Unique en son genre, SM1 vous présente chaque mois les toutes dernières nouveautés.

SIMPLE ET ECONOMIQUE, le téléchargement vous offre la possibilité chez vous, 24 H sur 24, de disposer de la plus exceptionnelle gamme de logiciels. Quelques exemples, pour télécharger un jeu type **PACMAN**®, comptez 9 F ou bien encore pour un excellent logiciel de C.A.O., **JIL 2D**, comptez moins de 50 F. Vous voici propriétaire de ces logiciels, seul le coût de la communication téléphonique vous est facturé.

Numéro 1 du téléchargement SM1 est le seul service à vous proposer des logiciels pour **ATARI ST, AMIGA, compatible PC, APPLE MACINTOSH, AMSTRAD CPC**. Attention, le nombre de disquettes est limité, remplissez vite notre coupon-réponse.

36 15 SM1

Coupon-réponse à retourner à : SM1 - 24 rue des Ecoles 75005 PARIS

OUI je désire recevoir **GRATUITEMENT (et sans obligation)**, le logiciel de téléchargement **QUICKTEL**.

Je possède AMSTRAD CPC (disquette) PC compatible (3 1/2") AMIGA 1 000
 AMSTRAD CPC (cassette) PC compatible (5 1/4") APPLE MACINTOSH
 MSX AMIGA 500/2 000 ATARI ST

Je souhaite recevoir également le câble de liaison micro-ordinateur/minitel au prix exceptionnel de 149 F (je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SM1).

Cochez les cases de votre choix
 (si vous possédez une carte modem, merci de spécifier la marque)

Nom S.E.D.D.M.
 Adresse 62 rue Paul Bern B.11.
 Code postal 9423 Ville Villeneuve Le Roi

TIL 03 89

ATARI 520 ST

IL DESSINE A MERVEILLE.

IL EST FOU DE MUSIQUE.

IL EST TRES JOUEUR.

IL ASSURE EN INFORMATIQUE

IL EST TRES SAVANT.

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR

Il y a du génie dans cette boîte-là.



ATARI 520 ST : 3 490 F TTC*

ATARI 520 ST + MONITEUR COULEUR : 5 490 F TTC*

16/32 Bits - 512 Ko de Ram - Lecteur de disquette - *Prix publics conseillés - Tél. 45 06 31 31

EQUATEUR

DE LA CRÉATION.

ATARI®

Les graphistes du mois

Placés sous le signe de la reconnaissance, « Vie » de Didier Lemitre (36 ans) et « Bebebird » de Julijen Wittmer (18 ans) ont été réalisés sur Amiga avec le logiciel Deluxe Paint II. « Bebebird » est dédié à Murielle Vuldy.



Kid's School

Apprendre l'orthographe

Si vous avez des problèmes avec le pluriel des noms, l'accord des adjectifs, les accords du participe passé, les préfixes, les suffixes, les homonymes et les infinitifs, alors ce logiciel est fait pour vous. En effet, tout public est visé par ce programme, du prof à l'étudiant, en passant par l'adulte désirant se rafraîchir la mémoire.

Vous ne resterez pas sur votre faim, car Hatier vous propose 60 règles d'orthographe réparties en 15 modules de travail. Autant dire qu'on ne lésine pas sur la quantité ! Chacun de ces modules comporte deux tests de 20 questions chacun, l'un facile, l'autre difficile, portant sur quatre règles spécifiques. Si vous séchez pendant le test, vous pouvez tou-

jours demander de l'aide. De toute façon, à l'issue de l'épreuve, vous pouvez consulter un tableau qui vous indique vos erreurs.



L'apprentissage se fait essentiellement sous forme graphique, à l'aide de tableaux relativement clairs et bien conçus qui évitent l'assèchement des règles, mais qui demeurent cependant assez classiques.

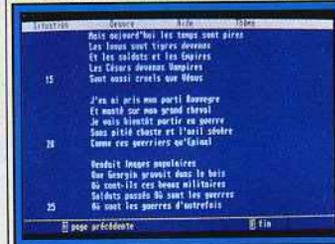
Un entraînement sous forme

d'exercices sur le sujet étudié complète le tout. Une série de jeux qui fait appel à la mémoire visuelle constitue le moment récréatif. Douze mots s'affichent et le but de l'opération consiste à retaper le maximum de mots. On aurait pu trouver un peu plus relaxant ! (Disquette Hatier pour Compatibles PC.)

Matière _____ français
Contenu pédagogique _____ ★ ★ ★ ★
Intérêt _____ 15
Prix _____ E

Français XVI^e-XX^e siècle

Fidèle à l'esprit de Monte Cristo, où il était question de la célèbre œuvre d'Alexandre Dumas, Cocktail Vision nous propose cette fois-ci Français XVI^e-XX^e siècle, des-



tiné aux élèves de 2^{de} et 1^{ère} année.

Aussi ne sommes-nous pas dépaysés lorsque nous plongeons au cœur de ce programme qui, bien que plus ciblé et diversifié, propose néanmoins une étude de plusieurs textes choisis à diverses périodes de la littérature française. Par ordre d'apparition à l'écran, Joachim Du Bellay et son poème « Cependant que Magny... », « Phèdre » de Racine, Voltaire et un extrait de « Candide », un extrait du « Père Goriot » de Balzac et enfin le poème d'Apollinaire « C'est Lou qu'on la nommait ». Dans tous les cas de figure, une fois la lecture terminée, l'élève se voit proposer un questionnaire qui tente de mettre en évidence la compréhension tant littéraire que stylistique du texte. A tout moment il peut faire appel à une documentation qui lui apporte les informations nécessaires sur la vie de l'époque, l'histoire de l'auteur, les courants de pensée de la période concernée ; autant d'éléments qui permettent de situer un texte dans un contexte historique précis. Un dictionnaire est aussi facilement accessible tout au long de l'étude.

S'il est bien conçu, puisqu'il prépare l'élève au travail de l'étude de texte classique et qu'il dispose d'une banque de données assez conséquente, ce programme reste cependant très scolaire, et affiche

un classicisme sans concession, si l'on veut bien me permettre ! Un bon logiciel à bachotage ! (Disquette Cocktail Vision pour Compatibles PC, T09, Amstrad CPC, Atari ST).

Matière _____ français
Contenu pédagogique _____ ★ ★ ★
Intérêt _____ 13
Prix _____ B ou C

Bambino fait un puzzle

Décidément, Carraz Editions ne laisse rien au hasard et propose une investigation supplémentaire de l'univers de l'enfant grâce à *Bambino fait un puzzle*. Domaine bien maîtrisé par l'équipe, ce logiciel ne nous réserve donc aucune mauvaise surprise. Elaboré avec soin, ce programme propose à l'enfant de 3 à 10 ans toute une série de puzzles qu'il peut faire défiler à son gré avant de faire son choix. Le principe d'utilisation est intéressant car il permet deux types d'approche fidèles à la réalité. Au premier niveau, le contour de chaque pièce de puzzle reste affiché à l'écran, ce qui sert de repère, surtout aux plus jeunes. La manipulation se faisant tou-



jours à l'aide de la souris, l'enfant va chercher sa pièce et s'il se trompe d'emplacement, la pièce revient automatiquement à l'endroit où il l'a prise. Au niveau 2, il n'y a plus de cadre ni de repères, il faut reconstituer le dessin sans guide. Sans être d'un apport extrêmement original, il faut cependant reconnaître que ce logiciel est bien conçu, convivial, agréable à utiliser. Mais l'intérêt majeur réside dans la possibilité de créer ses propres images en choisissant le nombre de pièces que l'on désire (8, 9, 12 ou 16). L'enfant peut donc concevoir ses propres puzzles et renouveler son volume de dessins. Le tout tient sur une disquette et ainsi, finie l'angoisse des pièces perdues que l'on cherche dans tout l'appartement ! (Disquette Carraz Editions pour Atari ST.)

Brigitte Soudakoff

Matière _____ éveil 3/10 ans
Contenu pédagogique _____ ★ ★ ★
Intérêt _____ 16
Prix _____ n.c.

ATARI ST BAG: 6 logiciels pour découvrir tout le génie du 520 ST.

DESSINEZ

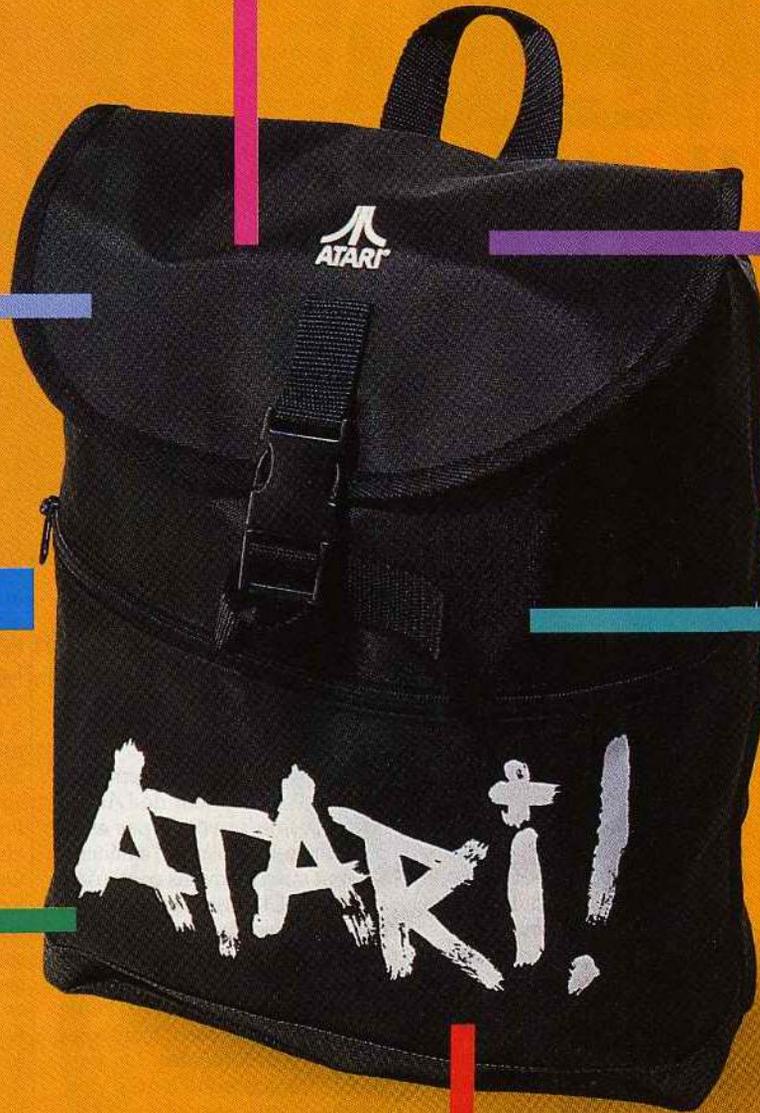
ZZ-rough

COMPOSEZ

Music construction set

JOUEZ

L'arche du capitaine Blood



PROGRAMMEZ

GFA basic

JOUEZ

Defender of the crown

890 F*

*Prix publics conseillés

APPRENEZ

Il était une fois

EQUATEUR

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR DE LA CRÉATION.  ATARI®

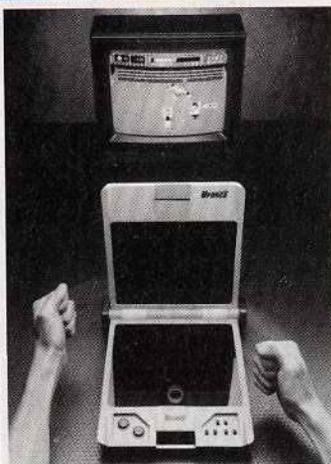
Puissance 16/32...

Le GFA Basic aurait, paraît-il, des soucis à se faire. Un concurrent devrait d'ores et déjà être dans les rayons des boutiques. Il s'appelle Power Basic et est édité par HiSoft. Dès que nous l'aurons eu entre les mains, nous donnerons un avis complet.

Son distributeur français, 16/32 Diffusion, a cependant soulevé un coin du voile : Power Basic reviendrait à un type de programmation un peu plus traditionnel. Avec son interpréteur et son compilateur intégré, il serait compatible avec les sources PC (Microsoft). Il serait en outre 30 % plus rapide que le GFA. Son prix — 650 F — le positionne dans le même créneau. Il n'existe pour l'instant qu'en anglais, avec mode d'emploi dans la même langue. Une version française, déjà terminée, sera disponible à la fin mars. Ceux qui, trop pressés, auront acquis la première version se la verront remplacer gratuitement. Ce nouveau Basic sort en même temps sur Atari ST et Amiga.

16/32 Diffusion diffuse aussi en France la gamme des produits Supra, composée surtout de disques durs. Les disques externes, pour Amiga et ST, vont de 30 à 150 Mo. Les temps d'accès sont de 40 ms, contre 65 ms pour les disques durs Atari. Leurs prix sont de 5 000 F pour le 30 Mo, 6 000 F pour le 40 Mo, 8 000 F pour le 60 Mo. A titre indicatif, il faut déboursier 20 000 F pour se payer celui de 150 Mo. Un disque dur interne de 30 Mo pour Méga ST, lui aussi disponible, coûte 5 500 F. Si le parc des Méga ST devient plus important, on nous a chuchoté qu'il est probable que ce prix baissera.

Utile seulement pour ceux qui ont des masses de données à stocker et qui ne veulent pas encombrer indûment leur disque dur, le lecteur de disquettes Méga FD 10 joue le rôle d'un streamer. Il permet de stocker jusqu'à 10 Mo sur une disquette 5" 1/4. Il est vrai qu'il exige des disquettes spéciales dont le prix est de 290 F. Ce super drive vaut quand même 7 000 F. Un drive du même type, capable d'emmagasiner 50 Mo, est à l'étude. Mais combien vaudra-t-il ? Jean-Loup Renault



Un air de révolution

Les révolutions ne sont pas courantes en matière de micro de loisir ; en voici pourtant une en provenance de l'autre côté de l'Atlantique. Son modeste promoteur n'est autre que Broderbund, un des géants US de l'édition de programmes adressés aux familles. Destiné à la console Nintendo, le UForce est une manette de jeu se connectant en lieu et place des joypad Nintendo. Principale particularité : l'absence totale de contact physique entre manche de commande et mains du joueur ! Il suffit de bouger ses mains dans une partie de l'espace pour contrôler les déplacements à l'écran ! Compatible avec l'ensemble des jeux pour le NES, le UForce apporte, d'après Broderbund, 40 pour cent de plaisir en plus et est préféré par cent pour cent des utilisateurs qui ont eu l'occasion de l'essayer... Il dispose de plus de divers switch permettant de le configurer au mieux en fonction du type de jeu et est livré avec les accessoires du genre volant aviation pour les joueurs désirant obtenir un ensemble le plus proche possible de ce que l'on trouve dans les salles d'arcade. Proposé à un peu moins de 70 dollars soit l'équivalent de 500 F (conversion sur base de 7 F), il sera disponible aux U.S.A au printemps 1989. Mais au-delà du jeu, ce périphérique original laisse présager de beaux développements en matière de saisie. Ainsi, il pourrait s'avérer particulièrement efficace en ce qui concerne la 3D. Reste donc à l'adapter pour d'autres machines et notamment des ordinateurs... Mathieu Brisou

Pour quelques Ko de plus

L'Amiga est une machine capable de super performances pour le graphisme et le son. Mais rien n'est parfait. Un certain nombre de logiciels de « création », particulièrement voraces, épuisent rapidement la mémoire de l'A 500, même gonflée à 1 Mo grâce à l'extension A 501. Ceux qui font du dessin, de l'animation, de la PAO, de la musique et de la vidéo le savent bien. Surtout s'ils mêlent deux ou plus de ces applications. Ils se trouvent confrontés au problème du type d'extension mémoire à adapter sur leur Amiga 500. Il en existe en effet plusieurs sortes.

Les extensions externes, ne sont citées que pour mémoire, car leur prix trop élevé fait qu'elles ne sont plus importées. La plus connue, Micron, venait s'accrocher sur le côté de l'Amiga. Chaque extension ne faisant que 512 Ko, il fallait les enfoncer les unes dans les autres pour obtenir une plus grande capacité. On en arrivait à un Amiga pourvu sur le côté d'une ligne branlante, gênante et inesthétique.

L'intérêt des extensions internes est que, logé à l'intérieur de l'Amiga 500, elles ne se voient pas et ne prennent pas de place à l'extérieur. Ce sont aussi les moins coûteuses. La société CIS distribue en France une extension de ce genre. Fabriquée par Spirit Technologies, elle est basée sur une carte, nommée IN500, qui, encore vierge, coûte 1 690 F. A cela, il faut ajouter les mémoires elles-mêmes. On peut en additionner jusqu'à trois, chacune — d'une capacité de 512 Ko — valant actuellement 1 250 F. On obtient ainsi une augmentation de 1,5 Mo pour une somme totale de 5 440 F. Si l'on possède déjà l'extension A 501 de Commodore, cela fait une configuration déjà respectable à 2,5 Mo.

Cette carte IN500 présente cependant quelques inconvénients. Pour l'installer, il faut ouvrir la bécane, ce qui, en principe, invalide la garantie. Mais ce handicap est facilement surmonté si l'on s'adresse à une boutique agréée par Commodore. CIS y a pensé et propose

un certain nombre d'installateurs à travers la France. Pour connaître le plus proche, il vous suffit d'appeler le (16) 56.37.43.78.

Un second inconvénient vient du fait qu'elle ne peut être utilisée directement avec l'extension A 501. Des solutions existent pour pallier ce désavantage. La première est tout simplement de déconnecter l'A 501 ; mais vous ne disposez plus qu'au maximum de 2 Mo de mémoire. La seconde est fournie par CIS qui offre gratuitement une disquette (en français) permettant de configurer votre installation. Une seconde carte, nommée IN500 S2, un peu plus chère, n'a pas ce dernier inconvénient et monte l'Amiga jusqu'à 3 Mo.

Le boîtier externe a un attrait fondamental : il permet d'augmenter la mémoire, certes, mais il permet aussi d'insérer toute une collection d'autres cartes. Le spécialiste en ce domaine est MAD (42, rue Lamartine, 75009 Paris) qui propose un boîtier si bien fait que c'est à peine si on le remarque. De la même taille que l'Amiga 500, le Subsystem se loge exactement sous lui. Une alimentation spécifique exclut tout danger de surcharge du côté Amiga.

Outre ses deux slots d'extension, il possède une ouverture pour installer un second lecteur de disquettes. Le Subsystem accepte toutes les cartes de l'Amiga 2000, ce qui permet donc de le « gonfler » jusqu'à 9 Mo, mais aussi, par exemple, de monter un disque dur en externe. Son prix de base, sans mémoire supplémentaire, est 3 000 F (4 000 F avec le drive déjà installé). A vous d'acquiescer ensuite les cartes.

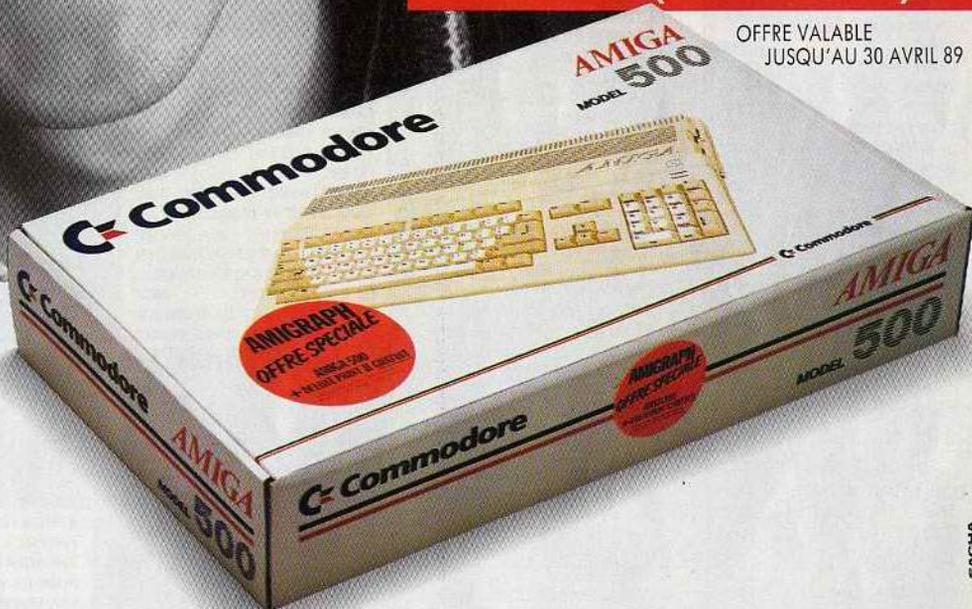
Bien qu'un peu plus cher que l'extension interne, le Subsystem est sans doute le moyen le plus pratique de donner de l'ampleur à votre Amiga 500. Sans vous contraindre à tout acquiescer d'un seul coup, il vous offre, outre une importante capacité mémoire, la sécurité d'une alimentation supplémentaire et, pour l'avenir, toute la puissance de l'Amiga 2000. Jean-Loup Renault

AMIGRAPH

**SUPER
L'OFFRE
SPECIALE!**

**UN AMIGA 500
+ UN LOGICIEL GRAPHIQUE
GRATUIT (valeur 750 F.)**

OFFRE VALABLE
JUSQU'AU 30 AVRIL 89



Parce que c'est génial d'avoir réuni le meilleur micro et le meilleur logiciel pour le graphisme:

AMIGA 500 + DELUXE PAINT II.
Avec manuels en Français

Parce que le coffret AMIGRAPH permet de réaliser toutes les images... les plus sages comme les plus folles, de la BD aux dessins de sciences et de géo.

Parce que DELUXE PAINT II, c'est la gamme d'outils au service de votre imagination, de votre style: le dessin "pur et dur", les pinceaux et brosses,

OPERATION PARRAINAGE

Cette montre gratuite, à tout possesseur d'un AMIGA 500 qui parrainera un acheteur d'AMIGRAPH...

... et un AMIGA 2000 pour le gagnant du Concours des Parrains. Un disque dur AMIGA 500 pour le second.

Règlement chez tous nos Revendeurs ou chez COMMODORE

nuances et vigueur, et pour les hyper réalistes l'aéro. Sur l'écran haute définition, des couleurs à rendre jaloux un arc-en-ciel.

Votre créativité est multipliée par cent, par mille... c'est l'épanouissement.

Parce que DELUXE PAINT II est facile d'emploi, même pour les débutants, avec son manuel en français (exclusivité COMMODORE FRANCE).

Parce que l'AMIGA 500 donne le maxi de ces possibilités avec un tel logiciel.

Parce que l'AMIGA 500 ne se limite pas au dessin. A son catalogue, de nombreux logiciels éducatifs et pour la détente plusieurs centaines de jeux (aventures, simulation, stratégie). L'AMIGA 500 c'est aussi des possibilités surprenantes en musique, en vidéo, en traitement de texte...

Parce que en plus du coffret AMIGRAPH, COMMODORE vous réserve une autre surprise: l'opération parrainage.

ALORS, 3 FOIS SUPER...



Commodore

10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

150-152, av. de Verdun - 92130 Issy-les-Moulineaux
Liste des revendeurs: MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)

LE CHOIX DE LA PASSION

ATARI ST

FORCES MAGIQUES 249F
 +LA PANTHERE ROSE
 +WESTERN GAMES+CLEVER
 AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
 OCEAN 5 STARS 245F
 +ENDURO RACER+CRAZY CARS
 +BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
 ACTION ST 195F
 +LES MAITRES DE L'UNIVERS
 +DEFLEKTOR+NORTHSTAR
 +3D GALAX+TRAILBLAZER
 ARCADE FORCE 295F
 +ROAD RUNNER+INDIAN JONES
 +GAUNTLET+METRO CROSS
 TRIAD 295F
 +BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
 +DEFENDER OF THE CROWN
 MEGA PACK 245F
 +WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE
 +MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE
 MISSION+SECONDS OUT

NOUVEAUTES

AAARGH 185F
 AFRICAN RAIDERS 220F
 AIRBALL 195F
 AIRBORNE RANGER 249F
 ALTERNA WORLD GAME 175F
 ARMALYTE 199F
 ARTURA 185F
 A.T.F. 225F
 AQUAVENTURA 225F
 ASTAROTH 185F
 BAILISTIX 195F
 BAT 249F
 BIOCHALLENGE 195F
 BLAZING BARRELS 195F
 BUTCHER HILL 199F
 CALIFORNIA GAMES 195F
 CHAOS STRIKES BACK 185F
 (SUITE DUNGEON MASTER)
 COBRA 2 195F
 CODE ROUTE 245F
 COSMIC PIRATES 199F
 CUSTODIAN 199F
 CYBERNOID 2 249F
 DAME GRAND MAITRE 499F
 DAMOCLES 249F
 DARIUS 199F
 DARK FUSION 199F
 DREAMLAND 249F
 DREAMZONE 249F
 DRAGON NINJA 199F
 DUEL 225F
 DYTER 07 199F
 EXOLON 185F
 FEDER. OF FREE TRAD. 285F
 F 16 COMBAT PILOT 235F
 FINAL COMMAND 215F
 FRIGHT NIGHT 195F
 FRONTIER 249F
 FUSION 265F
 GAME OVER 2 195F
 GARY L. HOT SHOT 195F
 GARY L. SUPER SKILLS 185F
 GHOST AND GOBLINS 195F
 GRAFFITI MAN 195F
 GUARDIANS MOONS 195F
 GUERRILLA WARS 185F
 HELL BENT 195F
 HELL FIRE 195F
 HERCULE 185F
 HUMAN KILLING MACH. 199F
 I.O.U. 245F
 INCREDIBLE SHRINK. SP. 249F
 INSIDE OUTING 199F
 IRON LORD 215F
 JUG 199F
 KING OF CHICAGO 249F
 LAST DUEL 199F
 LEISURE SUITE LARRY 2 299F
 LES PORTES DU TEMPS 345F
 LORDS OF RISING SUN 199F
 MANHUNTER 249F
 MARS COPS 225F
 MAUPITI ISLAND 249F
 MECHANIC WARRIORS 249F
 MOTOR MASSACRE 185F
 NECRON 249F
 NIL DIEU VIVANT 299F
 NORTH AND SOUTH 245F
 OPERATION NEPTUNE 259F
 OUT RUN US SPEC. EDIT. 199F
 PAC LAND 185F
 PAPER BOY 185F
 PARANOIA COMPLEX 199F
 PHANTOM FIGHTER 249F
 PIRATES 225F
 POOL OF RADIANCE 249F
 PRISON 195F
 REALM OF THE TROLLS 195F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!

3615 MICROMANIA
 C'EST DEMENT !

NOUVEAUTES

RENEGADE 195F
 ROADBLASTERS 185F
 ROCKET RANGER 275F
 ROY OF THE ROVERS 199F
 SARCOPHASER 149F
 SAVAGE 199F
 SHOOT'EM UP CONST. KIT 225F
 SPACE HARRIER 2 185F
 STARBLAZE 199F
 STARSHIP 145F
 SQWICK 195F
 STARBALL 195F
 STORM LORD 185F
 STORMTROOPER 199F
 TERRIFIC LAND 195F
 THE DARK SIDE 249F
 THE DEEP 199F
 THE KRISTAL 285F
 THE LAST NINJA 2 185F
 THEXDER 245F
 THE PRESIDENT IS MIS. 245F
 THE TEMPLE OF THE FLY... 275F
 THE THREE STOOGES 295F
 TIGER ROAD 195F
 TINTIN SUR LA LUNE 245F
 TIME SCANNER 249F
 TRIVIAL PURSUIT
 NOUVELLE GENERATION 195F
 TT RACER 245F
 ULTIMATE GOLF 195F
 ULTIMA V 235F
 VENOM STRIKE'S BACK 145F
 VERMINATOR 225F
 WANDERER 185F
 WAR IN MIDDLE EARTH 249F
 WEC LE MANS 199F
 WEIRD DREAMS 235F
 WROOM 199F
 ZAC MAC CRACKEN 249F
 ZANY GOLF 235F
 ZOOM 195F

944 TURBO CUP 195F
 1943 185F
 ACTION SERVICE 225F
 AFTER BURNER 249F
 ARKANOID 2 185F
 BAAL 195F
 BARBARIAN 2 185F
 BATMAN 195F
 BILLIARD SIMULATOR 199F
 BISMARCK 235F
 BOMBUZAL 195F
 CAPTAIN FIZZ 149F
 CARRIER COMMAND 235F
 CIRCUS GAMES 235F
 COLOSSUSCHESS 235F
 CRAZY CARS 2 249F
 CYBERNOID 185F
 DALEY'S THOMPSON'S
 OLYMPIQUE CHAL. 185F
 OLYMPIQUE CHAL. 195F
 DOUBLE DRAGON 195F
 DUGGER 195F
 DUNGEON MASTER 245F
 ELITE 225F
 EMMANUELLE 220F
 EXPLORA 2 349F
 FALCON AT 235F
 FISH 245F
 FLYING SHARK 199F
 FOOTBALL MANAGER 2 185F
 GALACTIC CONQUEROR 249F
 GAUNTLET 2 195F
 G.I.G.N. OPER. JUPITER 185F
 GUNSHIP 245F
 HEROES OF THE LANCE 225F
 HOT BALL 225F
 I LUDICRUS 195F
 INTERNAT. RUGBY SIM. 199F
 INTERNAT. KARATE + 185F
 JUNGLE BOOK 235F
 KENNEDY APPROACH 225F
 LA QUETE DE L'OISEAU 245F
 L'ARCHE CAPT. BLOOD 225F
 LED STORM 199F
 LOMBARD RAC RALLY 195F
 MANOIR DE MORTEVIL 175F
 MENACE 225F
 MEURTRES A VENISE 245F
 MINIGOLF 199F
 NEBULUS 185F
 OPERATION WOLF 195F

OUT RUN 195F
 PAC MANIA 195F
 POWERDROME 225F
 PURPLE SATURN DAY 235F
 RAMBO 3 185F
 RETURN TO THE JEDI 195F
 ROBOCOP 199F
 R TYPE 235F
 SCRABBLE 225F
 SKRULL 225F
 SPACE BALL 199F
 SPACE HARRIER 225F
 SPEEDBALL 245F
 STAC 385F
 STARGLIDER 2 225F
 STARRAY 195F
 SUPER HANG ON 145F
 SUPERMAN 245F
 TECHNOPOP 199F
 TEENAGE QUEEN 245F
 THE GAMES WINTER 195F
 THUNDERBLADE 199F
 THE ELIMINATOR 185F
 THE MUNSTERS 199F
 TIMES OF LORE 225F
 TITAN 249F
 U.M.S. 225F
 VICTORY ROAD 185F
 VIRUS 195F
 WAR GAME CONQUEST 245F
 ZERO GRAVITY 185F

PC compatibles

EPYX ON PC 2 195F
 +WORLD GAMES+IMPOSSIB. MIS
 +STREET SPORT BASKET
 COMPILATION UBI 275F
 +ZOMBI+NECROMANCIEN
 +MASQUE PLUS
 PC HITS N°2 225F
 +GREEN BERET+GRYSOR
 +ARKANOID+WIZZBALL
 PC GOLD HITS 195F
 +BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
 +ACE OF ACES+INFILTRATOR
 LA COLLECTION 185F
 +ARKANOID+WC LEADERBOAR
 +WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTES

688 SUB MARINE 245F
 AFRICAN RAIDERS 220F
 ARKANOID 2 185F
 BARBARIAN 185F
 BATMAN 195F
 BATTLECHESS 245F
 BILLIARD SIMULATOR 249F
 CARRIER COMMAND 225F
 CRAZY CARS 2 249F
 DALEY THOMPSON "S
 OLYMPIQUE CHALL. 195F
 DREAMZONE 249F
 FINAL COMMAND 215F
 GARY L. HOT SHOT 185F
 GRAND PRIX CIRCUIT 235F
 HUMAN KILLING MACH. 199F
 INDY 500 149F
 INTERNATION. KARATE + 245F
 IRON LORD 215F
 KARATE KID 2 245F
 JACKAL 185F
 LEGEND OF BLACK SILV 249F
 LEGEND OF THE SWORLD 185F
 LED STORM 249F
 LEISURE SUIT LARRY 2 299F
 LIVE AND LET DIE 225F
 LOMBARD RAC RALLY 245F
 LORDS OF RISING SUN 249F
 MEURTRE A VENISE 245F
 MICROPROSE SOCCER 245F
 MINIGOLF 199F
 NEBULUS 195F
 NIL DIEU VIVANT 299F
 NORTH AND SOUTH 245F
 OPERATION NEPTUNE 259F
 OPERATION WOLF 195F
 PHANTOM FIGHTER 249F
 PURPLE SATURN DAY 245F
 RACK THEM 235F
 RAMBO 3 185F
 REALM OF THE TROLLS 199F
 RED STORM RISING 235F
 ROBOCOP 199F

NOUVEAUTES

ROGER RABBIT 235F
 SAVAGE 199F
 SERVE AND VOLLEY 235F
 SIDE ARMS 225F
 SINBAD 245F
 STAR COMMAND 349F
 STARGLIDER 2 249F
 STARRAY 245F
 STREET SPORT FOOTBALL 199F
 TECHNOCOP 195F
 TEENAGE QUEEN 249F
 THE DEEP 199F
 THE LAST NINJA 2 185F
 THE TEMPLE OF THE FLY. 275F
 THUNDERBLADE 249F
 TIGER ROAD 245F
 TIMES OF LORE 245F
 TINTIN SUR LA LUNE 295F
 T.K.O. 245F
 TT RACER 235F
 ULTIMATE GOLF 195F
 VICTORY ROAD 185F
 WAR IN MIDDLE EARTH 249F
 WEIRD DREAMS 249F
 WEC LE MANS 199F
 WHERE TIME STOOD S. 195F
 ZAC MAC CRACKEN 249F
 ZANY GOLF 235F
 ZYNAPS 185F

4X4 OFF ROAD RACING 185F
 944 TURBO CUP 195F
 A 320 195F
 ACTION SERVICE 195F
 BAD CAT 235F
 CALIFORNIA GAMES 195F
 DEFENDER OF CROWN 245F
 DOUBLE DRAGON 195F
 EMMANUELLE 220F
 F15 STRIKE EAGLE 185F
 F16 COMBAT PILOT 235F
 F19 STEALTH FIGHTER 385F
 FALCON AT 445F
 FLIGHT SIMULATOR 3 475F
 FOOTBALL MANAGER 2 195F
 GAUNTLET 185F
 G.I.G.N. OPERAT. JUPITER 285F
 HEROES OF THE LANCE 225F
 L'ARCHE DU CAPT. BLOOD 249F
 LA QUETE DE L'OISEAU 245F
 LE MANOIR DE MORTEV. 249F
 MANHATTAN DEALER 225F
 PLATOON 185F
 POOL OF RADIANCE 225F
 ROCKET RANGER 245F
 SCENERY DISKS EUROPE 195F
 SPEED BALL 245F
 STAR TREK 245F
 STARWARS 195F
 SUPERMAN 245F
 THE GAMES SUMMER 225F
 TITAN 249F

AMIGA

AMIGA GOLD HITS 249F
 +BIONIC COMMANDO+ROLLING
 THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
 FORCES MAGIQUES 249F
 +LA PANTHERE RISE+WESTERN
 GAMES+CLEVER AND SMART
 + VAMPIRE'S EMPIRE
 TRIAD 295F
 +BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
 +DEFENDER OF THE CROWN
 MEGA PACK 245F
 +WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS
 +SUICIDE MISSION+SECONDS
 OUT+FROST BYTE

NOUVEAUTES

1943 225F
 AFTERBURNER 249F
 AQUAVENTURA 235F
 ARMALYTE 199F
 BAAL 185F
 BAILISTIX 195F
 BARD'S TALE 2 249F
 BATMAN 245F
 BATTLE CHESS 245F
 BIOCHALLENGE 195F
 BLAZING BARRELS 195F
 BOMBUZAL 249F
 BUTCHER HILL 199F
 CAPTAIN FIZZ 145F
 COSMIC PIRATES 195F
 CUSTODIAN 199F
 CRAZY CARS 2 249F
 CYBERNOID 225F
 DAKAR 89 220F
 DARK FUSION 199F
 DENARIS 199F

NOUVEAUTES

DRAGON NINJA 249F
 DRAGONSLAYER 299F
 ECHELON 249F
 EXOLON 199F
 F16 COMBAT PILOT 245F
 FEDERATION OF FREE. 275F
 FINAL COMMAND 195F
 FRIGHT NIGHT 195F
 FUSION 245F
 GARY L. HOT SHOT 195F
 GOLD RUNNER 2 225F
 GHOST AND GOBLINS 245F
 GUERRILLA WARS 225F
 HUMAN KILLING MACH. 199F
 INCREDIBLE SHRINK.SP. 249F
 INT.KARATE PLUS 249F
 I.O.U. 195F
 IRON LORD 215F
 JACKAL 225F
 JUG 195F
 LAST DUEL 199F
 LES PORTES DU TEMPS 345F
 LORDS OF RISING SUN 299F
 MAUPITI ISLAND 235F
 NECRON 249F
 NIL DIEU VIVANT 299F
 NORTH AND SOUTH 295F
 OUT RUN US EDIT. 199F
 PAC LAND 185F
 PARANOIA COMPLEX 199F
 PRISON 199F
 PROSPECTOR 199F
 QUESTRON 2 245F
 RAMBO 3 225F
 REALM OF THE TROLLS 245F
 ROBOCOP 249F
 R TYPE 235F
 SAVAGE 199F
 SCRABBLE 245F
 S.D.I. 249F
 SHOOT "EM UP CONT. 225F
 SKRULL 225F
 SPACE HARRIER 225F
 STARBALL 249F
 SUPER HANG ON 249F
 THE CHAMP 245F
 THE DARK SIDE 249F
 THE DEEP 199F
 THE GAMES WINTER 195F
 THE KRISTAL 285F
 THE LAST NINJA 2 195F
 TINTIN SUR LA LUNE 285F
 TIGER ROAD 245F
 TRIVIAL PURSUIT
 NOUVELLE GENERATION 195F
 ULTIMATE GOLF 195F
 WAR IN MIDDLE EARTH 249F
 WEC LE MANS 249F
 WEIRD DREAMS 235F
 ZAC MAC CRACKEN 249F

4X4 OFF ROAD RACING 225F
 944 TURBO CUP 195F
 ARKANOID 2 235F
 BILLIARD SIMULATOR 249F
 CALIFORNIA GAMES 235F
 CIRCUS GAMES 235F
 DALEY THOMPSON'S
 OLYMPIQUE CHALL. 225F
 DAME GRAND MAITRE 489F
 DOUBLE DRAGON 195F
 DRAGON'S LAIR 449F
 DUNGEON MASTER(EXT.) 225F
 ELITE 245F
 EMMANUELLE 220F
 FALCON AT 295F
 GAUNTLET 2 245F
 G.I.G.N. OP. JUPITER 225F
 HEROES OF THE LANCE 225F
 HYBRIS 249F
 IRON TRACKERS 220F
 L'ARCHE CAP. BLOOD 295F
 LA QUETE DE L'OISEAU 299F
 LED STORM 199F
 LOMBARD RAC RALLY 245F
 MEURTRES A VENISE 285F
 OPERATION WOLF 245F
 OUT RUN 225F
 PAC MANIA 195F
 PURPLE SATURN DAY 235F
 RETURN OF THE JEDI 195F
 ROAD BLASTERS 225F
 ROCKET RANGER 309F
 STARGLIDER 2 225F
 STARRAY 245F
 SWORLD OF SODAN 249F
 TECHNOCOP 195F
 TEENAGE QUEEN 249F
 THUNDERBLADE 249F
 TITAN 249F
 UMS 245F



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!

3615 MICROMANIA C'EST DEMENT !

Boutiques MICROMANIA

Bénéficiez à Paris des prix MICROMANIA DEMENT !

Une nouvelle boutique MICROMANIA A PARIS ouverture en mars
Forum des Halles
5, rue Piouette - Niveau - 2
Métro et R.E.R. les Halles

Printemps Haussmann
64, bd Haussmann
Espace Loisirs - Sous-sol
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

AMSTRAD

- DIX SUR DIX 129/149F**
+MERCENARY+HARDBALL
+ARMAGEDON MAN+TENTH
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
+SHACKLED+TRANTOR+CHOLOXENO
GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUDEUR+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBAT SCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING
SHARK+ARKANOID 1 ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT
LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
HISTORY IN MAKING 199/249F
MEGA COMPILATION USG
+LEADERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD
FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHERFEROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
LES AS DE L'ESPACE 129/149F
+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAIS+TRANTOR+EXOLON+VENOVS
+VENOM STRIKES BACK
TEN MEGA GAMES 3 129/149F
+LEADERBOARD+10TH FRAME
+LAST MISSION+RANARAMA
+FIGHTER PILOT+ROCCO
+FIRELORD+IMPOSSIBALL
+CITY SLICKER+DRAGON TALK
LES AS DU CIEL 149/199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE
+SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR
+TRAFFIC CONTROL+STRIKE
+FORCE HARRIER+ACE OF ACE
FIST AND THROTTLERS 95/139F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+THUNDERCATS+IKARI
WARRIOR+DRAGON'S LAIR

- SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE
FRANK BRUNO BIG. 129/179F
AMST GOLD HIT 3 115/195F
BEST OF ELITE 2 95/145F
COLL KONAMI 115/185F
GAME SET MATCH 129/179F
GEANTS D'ARCADE 115/195F
IMAGINE ARC. HITS 99/145F
KARATE ACE 115/175F
LEADERBO. "PAR 3" 145/169F
LES FUTURISTES 149/199F
OCEANSTAR HIT 2 99/145F
TOP TEN COLLECT. 99/145F

NOUVEAUTES

- ACTION SERVICE 139/189F
ARCADE WIZARD 99/149F
BARBARIAN 2 89/139F
BLACKLAMP 89/139F
BOMBUZAL 99/149F
BUTCHER HILL 99/149F
CARRIER COMMAND 145/195F
CHICAGO 30'S 99/149F
CHUCK YEAGER'S ADV 95/145F
FLIGHT TRAINER ND/199F
CORRUPTION 99/149F
DARK FUSION 99/149F
DOUBLE DRAGON 99/149F
DYNAMIC DUO 95/145F
ELITE 99/149F
F 16 COMBAT PILOT 145/195F
FINAL COMMAND ND/175F
FISH ND/185F
GARY L. HOT SHOT 95/135F
HUMAN KILL. MACH. 99/149F
INDIAN MISSION ND/159F
IRON LORD 125/165F
INCREDIBLE SHRINK 99/149F
JINKS 99/149F
LAST DUEL 99/149F
LED STORM 99/149F
MEURTRES AVENISE 145/195F
NIMITZ 99/159F
PAC LAND 95/145F
PARANOIA COMPLEX 99/149F
PROJECT STEALTH FIG. 145/195F
PURPLE SATURNE DAY 169/199F
ROADWARS 95/139F
RUNNING MAN 95/145F
SDI 99/149F
SKYX ND/180F
SKATE OR DIE 95/145F
SOLDIER OF LIGHT 89/139F
STAR TREK 95/145F
SUPERMAN 95/145F
THE ARCHON COLL. 95/145F
THE DEEP 99/149F
THE ELIMINATOR 95/139F

NOUVEAUTES

- THE TEMPLE OF FLY... 149/199F
TIGER TIGER 95/145F
TIME SCANNER 99/149F
TIMES OF LORE 95/145F
TINTIN SUR LA LUNE 145/195F
TRIVIAL PURSUIT
NOUVELLE GENERAT 149/199F
WANDERER 95/139F
WHIRLIGIG 89/139F

HIT PARADE

- 4X4 OFF ROAD RAC 99/149F
AFTER BURNER 99/149F
BATMAN 99/149F
CRAZY CARS 2 129/169F
DRAGON NINJA 99/149F
HEROES OF LANCE 95/199F
LE MANOIR DE MORT ND/199F
NETHERWORLD 95/139F
OPERATION WOLF 99/149F
RAMBO 3 89/139F
ROBOCOP 99/149F
R TYPE 95/145F
SAVAGE 95/149F
SECRET DEFENSE 145/195F
TECHNOCOP 99/149F
THUNDERBLADE 99/149F
THE LAST NINJA 2 125/145F
TIGER ROAD 99/149F
TITAN 129/169F
WAR IN MIDD EARTH 99/149F
WEC LE MANS 99/149F

- 1943 95/145F
A 320 145/195F
944 TURBO CUP 145/195F
20000 LIEUES SS MERS ND/169F
AIRBORNE RANGER 185/225F
CYBERNOID 2 95/135F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL. 95/139F
ECHOLON 89/139F
FIRE AND FORGET 129/169F
FOOTBALL MANAG. 2 95/139F
GALACTIC CONQUER. 129/169F
GAME OVER 2 99/149F
GUERRILLA WAR 89/139F
GUNSHIP 195/245F
JUNGLE BOOK ND/199F
L'ARCHE CAPT BLOOD 169/199F
LA GUERRE DES ETOI. 99/149F
L'EMPIRE CONTRE AT. 99/149F
MOTOR MASSACRE 95/139F
OFF SHORE WARRIOR 129/169F
PAC MANIA 99/149F
RASTAN 89/145F
RETURN OF THE JEDI 99/149F
SCRABBLE DE LUXE ND/225F

- THE MUNSTERS 99/149F
THE VINDICATOR 89/139F
TOTAL ECLIPSE 95/145F
TYPHOON 89/139F
VICTORY ROAD 89/139F

SEGA

- MANETTE SPECIALE (SPEED KING) 145F
LUNETTES 3D 290F
AFTER BURNER 295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR 255F
ALEX KID/LOST STAR 295F
ALESTE POWER STRIKE 259F
ALIEN SYNDROME 255F
AZTEC ADVENTURE 259F
BLACK BELT 259F
BLADE EAGLE 3D 255F
CHOPLIFTER 255F
DOUBLE DRAGON 295F
FANTASY STAR 295F
FANTASY ZONE 2 299F
FANTASY ZONE MAZE 259F
GOLDEVIUS 295F
GREAT BASKETBALL 255F
KENSEIDEN 299F
MAZE HUNTER 3D 299F
MIRACLE WARRIOR 295F
MONOPOLY 295F
NINJA 255F
OUT RUN 295F
OUT RUN 3D 295F
PENGUIN LAND 295F
RESCUE MISSION 255F
S.D.I. 255F
SECRET COMMAND 255F
SHANGAI 295F
SHINOBI 255F
SPACE HARRIER 295F
SUPER TENNIS 199F
THUNDERBLADE 295F
WONDERBOY 255F
Y'S 295F
ZILLION 255F
ZILLION 2 255F

- COMMODORE 64
FORCES MAGIQUES 149/199F
BEST DE US GOLD 149/179F
OCEAN IN CROWD 139/189F
GAME SET MATCH 2 139/189F
TAITO COIN OP COL. 125/165F
ARCADE ACTION 119/189F
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
GAME SET MATCH 129F/179F
TOP TEN COLLECTION 99/145F

NOUVEAUTES

- 944 TURBO CUP 195/245F
BUTCHER HILL 99/149F
CARRIER COMMAND 145/195F
CAVEMAN UGH LYMP. 95/145F
DARK FUSION 99/149F
DENARIS 99/149F
F16 COMBAT PILOT 145/195F
HUMAN KILL. MACH. 99/149F
LAST DUEL 99/149F
NETHERWORLD 99/149F
PARANOIA COMPLEX 99/149F
ROCKET RANGER 109/169F
SPACE BALL 99/149F
SUPERMAN 99/149F
THE DEEP 99/149F
THE ELIMINATOR 95/139F
ULTIMATE GOLF 95/139F
VICTORY ROAD 89/125F

HIT PARADE

- ACTION SERVICE 145/195F
AFTER BURNER 99/149F
BARBARIAN 2 95/125F
BATMAN 99/149F
CYBERNOID 2 95/145F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHAL. 95/145F
DOUBLE DRAGON 99/149F
DRAGON NINJA 99/149F
ECHELOIN 95/145F
EXPLODING FIST+ GUERRILLA WAR 89/125F
HEROES OF THE LANCE 95/139F
L'ARCHE CAPT BLOOD 95/145F
LED STORM 99/149F
MINIGOLF 99/149F
OPERATION WOLF 95/135F
ROBOCOP 95/135F
R TYPE 95/145F
TECHNOCOP 99/149F
THE LAST NINJA 2 125/145F
THUNDERBLADE 99/149F
WEC LE MANS 99/149F

SUPER PROMOTION !

- Manette US GOLD 109F
Manette Speed King 109F
Amstrad
4 Disq. vierges CPC 99F
ST Amiga
10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
Manette KONIX PC. 195F
Manette KONIX+Carte 295F

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128

Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM _____

ADRESSE _____

TEL _____

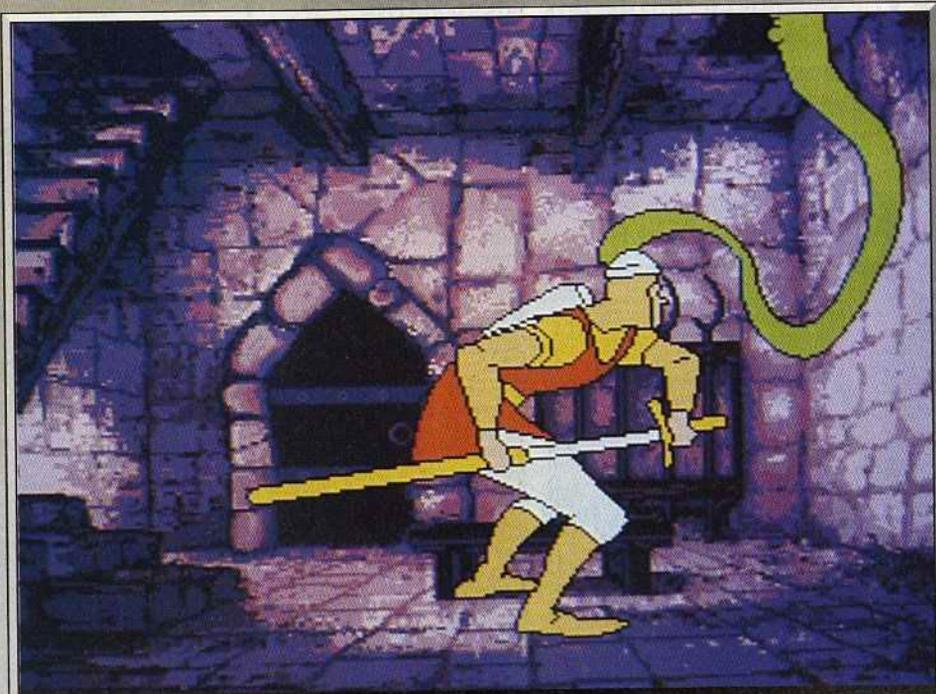
NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ___/___/___ Signature _____

Règlement: je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX - AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA



Un dessin animé interactif : voilà ce qui résume bien Dragon's Lair de Readysoft.

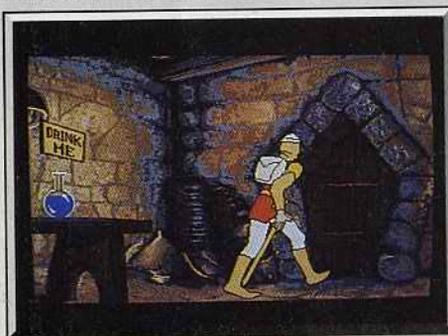
Dragon's Lair

AMIGA

Ce fabuleux logiciel possède les défauts et les qualités d'un produit d'avant-garde ! La brèche est ouverte et on espère que d'autres éditeurs suivront la tendance. Malgré ses défauts nous l'avons apprécié !

Readysoft Inc. Conception : Visionary Design Technologies.

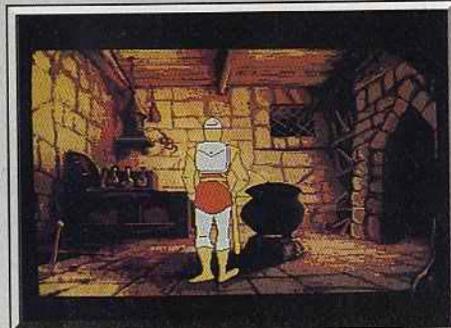
La version arcade de *Dragon's Lair* avait fait un tabac lors de sa première apparition en France (en 84). Les aficionados s'agglutinaient autour de la borne d'arcade pour en apercevoir le jeu et tous attendaient impatiemment le moment où ils seraient devant les manettes ! Ce ramdam n'avait rien d'étonnant, *Dragon's Lair* faisait partie des premiers jeux d'arcade dont le support était un disque laser. Il s'agissait d'un dessin animé interactif réalisé par Don Bluth. Cet élève de Walt Disney est surtout connu pour son superbe long-métrage intitulé « Brisby et le secret de Nimh », un somptueux dessin animé où Bluth dépasse son maître ! Plus tard, Michtron, une société américaine, tente de commercialiser le dis-



Danger ! Interdiction de boire !



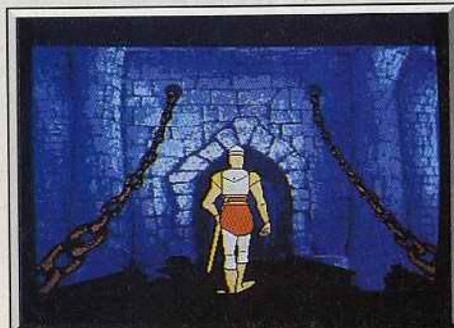
Des escaliers peu sûrs.



Des décors fabuleux !

arcade, le jeu ne ressemble à rien de ce que nous avons l'habitude de voir sur micro. Rendez-vous compte, une véritable dessin animé ! Dirk, armé d'une épée, évolue dans un décor digne des meilleurs Disney ! Les bruitages digitalisés, l'animation, les couleurs... tout contribue à faire de ce jeu un éblouissant spectacle !

Sans les fréquents changements de disquettes, la fascination aurait été totale ! Hélas, le joueur paie très cher ce festin visuel car l'interactivité se résume à cinq touches : quatre pour les directions et une pour l'attaque. Par exemple, il suffit d'appuyer sur la touche d'attaque et Dirk sort son épée et exécute



L'entrée du château de Singe.



De l'audace mais aussi de la méfiance.



La bonne direction au bon moment.

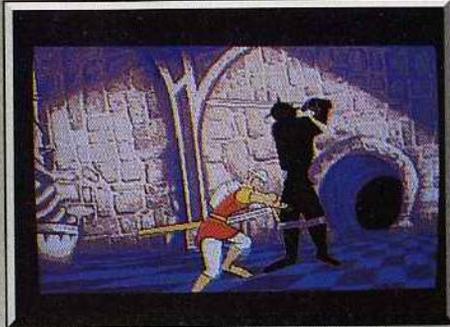


Un combat sans pitié...

l'attaque sans l'intervention du joueur. La partie se résume à mémoriser les bons coups dans un ordre et un timing précis, un exercice difficile (surtout au début) malgré les indications placées par le programme (scintillements indiquant la bonne voie ou le danger). De plus, le programme comprend six disquettes, chacune comportant seulement deux obstacles qui, pour allonger artificiellement le plaisir du joueur, sont proposées deux fois ! Vous devez repasser tous les obstacles en cas de perte des trois vies qui lui sont allouées, détail qui peut décourager certains passionnés.

Dragon's Lair est un logiciel qui a le mérite de tenter une honorable percée vers ce que nous, passionnés de micro, rêvons tous de voir : le film interactif où action et aventure se confondent. Comment résister à ce fabuleux délire visuel et auditif ? Oui, bien entendu, les défauts ne manquent pas. Le jeu nécessite 1 Mo de Ram pour fonctionner et il a une courte durée de vie car huit heures (environ) suffisent pour en venir à bout.

Son interactivité est faible certes, mais le jeu d'arcade l'était aussi (n'oublions pas qu'il s'agit d'une adaptation réussie). Pour finir la liste, rappelons les fréquents changements de disquettes ainsi que les appels au lecteur. En fait, Dragon's Lair possède les qualités et les défauts du logiciel d'avant-garde. Il



Où on se bat contre une ombre et...



... où il faut à tout prix vaincre.

ouvre une brèche dans une direction que d'autres éditeurs seront tentés de prendre (on l'espère !). Si vous achetez ce logiciel, assimilez-le à une petite folie car il coûte cher. Ensuite, sachez qu'il vous procurera seulement quelques heures de plaisir mais elles seront intenses !

Dany Boolauck et Alexandre Zenou

Type	dessin animé interactif
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	E



Une faute et c'est la mort !

Avis

Il faut considérer ce soft comme une ouverture vers le futur micro-ludique, une bande-annonce pour les programmes de demain. Pour preuve, j'ai préféré regarder la démonstration faite par Dany plutôt que de jouer moi-même. L'important, c'est que l'éventuel acheteur soit prévenu du contenu de ce programme. Libre à lui de participer alors aux évolutions de la micro ludique. Olivier Hautefeuille

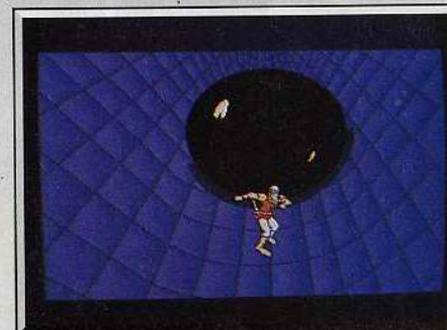
J'adore ce que fait Don Bluth, un ancien de chez Disney, qui est le créateur de ce jeu d'arcade pas comme les autres. J'avais été déçu par les versions 8 bits, mais la version Amiga est à tomber par terre.



Séquence des tourbillons.



Surtout pas de bruit, le Dragon dort ! Saisissez les objets avant qu'ils ne tombent !



Piège « à la Indiana Jones ».

Je n'avais jamais rien vu d'aussi beau sur un micro : les graphismes, l'animation, le son... c'est trop ! Arrêtez tout !!! Je vais craquer !!!!! Je le veux tout de suite. Comment, il n'est pas encore disponible en France ? Je ne veux pas le savoir, il me le faut !

Alain Huyghues-Lacour

Ce programme dépasse nos plus folles espérances en ce qui concerne l'évolution des graphismes et animations sur micro. Cependant son intérêt ludique est aussi médiocre que celui de son homologue des cafés. L'action est simpliste et le jeu ne peut surprendre deux fois pour un même passage. A la rigueur il peut être utilisé comme méthode d'entraînement pour la mémoire visuelle. Eric Caberia

Life and Death

PC (EGA, CGA, VGA)

Oscillant entre la vie et la mort, tel est l'état du patient que vous devez guérir. Vous êtes le grand patron. Diagnostiquer le mal, soigner, puis opérer le malade avec art sans le faire mourir en cours de route, voilà le but du jeu.

The Software Toolworks

Du jamais vu ! Voici la première simulation médicale sur micro. De la salle d'attente à la table d'opération, un logiciel réaliste et du même coup très, très difficile à manier. Mais attention : comme il est indi-

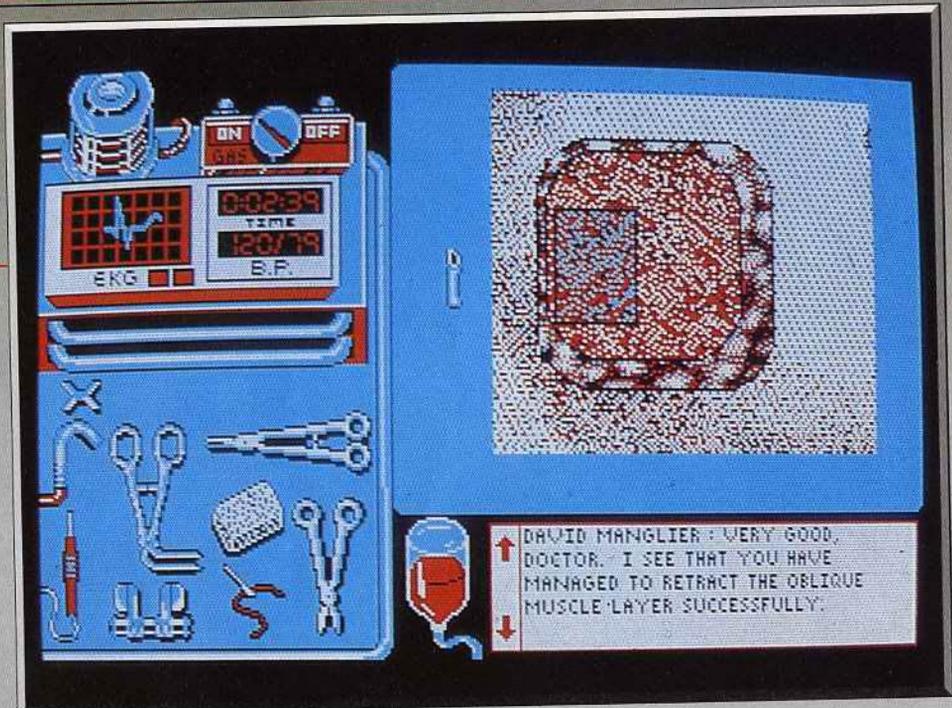


Un cours pour perfectionner la pratique.

qué dans la notice, ce soft n'est pas un « éducatif »... Evitez d'opérer votre petite sœur pour contrôler le bien fondé de cette superbe simulation ! Rapidement installé sur le disque dur ou sur disquette, configuré en CGA, EGA ou VGA et manié à la souris, c'est tout d'abord la maniabilité du programme qui séduira les amateurs de chair fraîche. Toutes les actions sont en effet commandées à l'aide d'un curseur qui balaye l'écran. La mise en place graphique rappelle celle des productions « Sierra » : décors 3D réalistes, personnages qui s'expriment par bulles de dialogue, une ambiance « aventure » qui s'équilibre très bien avec le sérieux du sujet abordé. Voici pour la présentation. Le scénario va quant à lui enchaîner plusieurs phases.

En premier lieu, vous vous inscrivez sur le carnet d'une brune plantureuse. C'est ici que seront résumés vos exploits ou vos défaites... Ensuite, le nouveau chirurgien doit participer à son premier cours de formation. Tableau noir, professeur et bancs d'école, notez dès maintenant toutes les indications fournies. Retour dans le couloir de l'« hosto », voici votre premier client. Chambre 2, un homme allongé, le teint blafard et l'œil glauque.

Un petit peu de lecture, la fiche de soin signale les symptômes suivants : douleurs abdominales, nausées, vomissements... Il faut sans tarder ausculter le malade. Le curseur, manié à la souris, se pro-



Il faut sans cesse veiller à la transfusion.

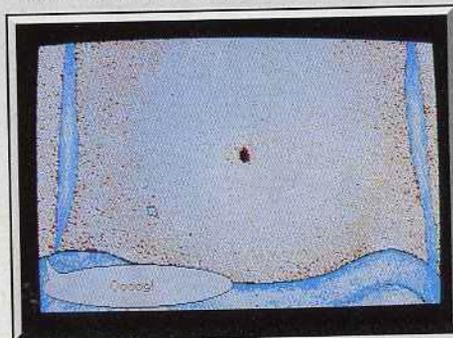
DAVID MANGLIER : VERY GOOD, DOCTOR. I SEE THAT YOU HAVE MANAGED TO RETRACT THE OBLIQUE MUSCLE LAYER SUCCESSFULLY.



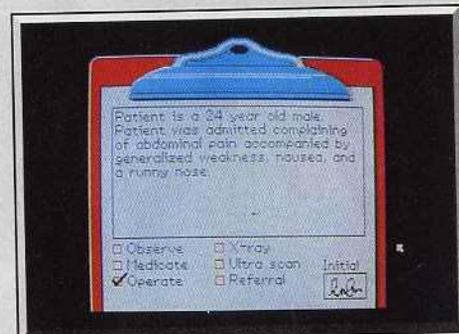
Prise en charge du malade.

mène sur le ventre de ce dernier. « Nothing special » au-dessus du nombril, mais en dessous, un « Ouch ! » qui fait vibrer le matelas. Péritonite aiguë ? Peut-être. Il faut avant tout envoyer le malade au service de radio. Les rayons « x » ne décèlent aucune anomalie. Vous diagnostiquez la péritonite et en avant pour le bloc opératoire.

Ici, la simulation prend sa vraie dimension. Le ventre de l'« opéré » à droite, les instruments à gauche, les cadrans de contrôle en haut et des « bip » pour figurer l'ambiance... l'affaire se corse ! La notice est bien sûr rédigée en anglais. Et pire encore, elle ne fait que décrire en profondeur les symptômes et



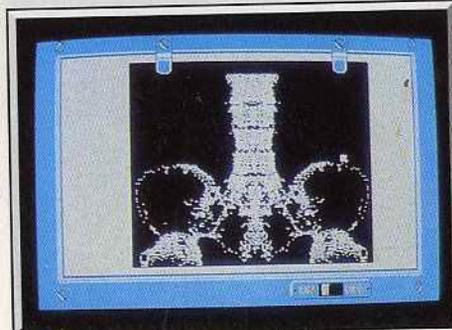
Palpation : un point sensible.



En route pour la salle d'opération.

manipulations liés à l'opération. Elle ne contient en définitive pas assez de détails concrets. Où et comment inciser par exemple ? La première opération est un massacre. On ouvre le premier tiroir, on se lave les mains. Il faut aussi stériliser les instruments, la peau du malade, entourer d'un drap la partie concernée. Une piqûre d'antibiotique, le scalpel et... Malheur, j'ai oublié l'anesthésie ! Rugissement du malade, du sang partout et un retour bien mérité en salle de cours !

Life and Death est un logiciel passionnant. Mais plus que jamais, le joueur regrettera l'absence de traduction de la notice... La prise en main du soft est hyper difficile. Sans connaissance en la matière, on accu-



La radio ne décèle aucun calcul.

mule les décès et visites à la morgue. Fort heureusement, toutes ces péripéties vous ramènent inmanquablement vers la salle de cours. Là, le professeur détaille toutes les fausses manœuvres. Le joueur va à chaque séance prendre des notes précises, et donc mettre en place un véritable cours de chirurgie assistée par ordinateur ! Tout ce qui concerne alors l'auscultation des malades et la détection des diverses maladies est très clair. Il est possible très rapidement de différencier un simple malaise intestinal d'une péritonite. Mais pour l'opération, les indications ne sont pas à mon sens assez précises. Une journée entière de jeu ne m'a pas permis de maîtriser la « découpe » au scalpel.

Ajoutez à cela la complexité des manœuvres. Il faut sans cesse manier le curseur d'un bout à l'autre de l'écran pour prendre les compresses, activer une transfusion, ordonner une injection... Autant dire tout de suite que seuls les possesseurs de souris ont une chance de réussir. Au clavier, c'est l'échec assuré ! Cette complexité possède cependant un avantage certain : elle reproduit de façon très réaliste le calme et la patience nécessaires au médecin pour achever son travail autrement qu'à la morgue ! Superbe, très original, très complexe mais sans

le sang qui coule, beurk ! La seule chose qui m'a amusé dans cette pénible expérience, c'est de voir Dany opérer avec le masque de chirurgien sur le visage, mais j'aime mieux vous dire que je ne lui confierais pas ma vie.

Après cette horreur j'ai vraiment envie de repartir dans les étoiles rêver avec mes shoot-them-up.

Alain Huyghues-Lacour

Cette simulation de chirurgie est criante de vérité. Tout y est, depuis l'examen direct du malade, jusqu'à l'opération elle-même, en passant par les différents examens complémentaires. Quant à la pro-

céduce opératoire, elle respecte scrupuleusement la réalité. Je gage que nombre de patients finiront à la morgue avant que vous ne réussissiez votre première opération. Un logiciel fabuleux à condition toutefois de maîtriser correctement l'anglais.

Jacques Harbonn

Passionnant du début à la fin ! Cette simulation d'interventions chirurgicales va faire le bonheur des possesseurs de PC. Le réalisme est tel qu'on sue à grosses gouttes dès qu'on saisit le scalpel. A acheter aux urgences... heu... je voulais dire d'urgence !

Dany Boolauck

Barbarian II

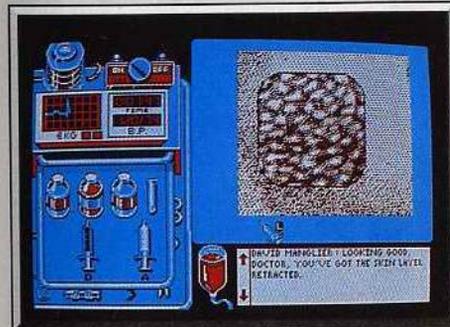
ATARI ST

Barbarian ou Mariana doivent employer leurs talents de combattants émérites pour venir à bout des labyrinthes du château Noir de Drax. Ce jeu d'aventure/arcade reprend les superbes animations et bruitages de Barbarian I. Quant aux monstres, ils n'attendent plus que vous pour mourir... ou vaincre !

Palace Software



L'ordre des gestes doit être bien respecté.



Le tissu cutané vient d'être récliné.

doute trop difficile, ce soft mérite cependant quelques nuits blanches. Si une version française arrive... j'achète tout de suite un scalpel !

Olivier Hautefeuille

Type _____ chirurgie assistée par ordinateur
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ —
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Avis

Voilà le type même de jeu que je déteste. Ça ne m'inspire pas du tout de charcuter des malades, avec



Le gigantesque homme des cavernes ponctue sa victoire au combat par un rire sardonique.

Ah ! Enfin le voilà ! Nous vous en avons déjà parlé dans notre avant-première de septembre (voir Tilt bis n° 57, page 16) et en huit bits sur C 64 (voir Tilt n° 59 bis, page 32). On attendait un soft de qualité et on n'est pas déçu. Un avertissement, tout de même, ce logiciel n'a rien à voir avec Barbarian I. Pas d'option autorisant le jeu à deux et il ne s'agit pas non plus de combattre d'autres barbares de plus en plus coriaces. Qu'on se le dise, Barbarian II est un jeu d'action où la partie aventure est importante. Déçus seront ceux qui ne cherchent que du « hack and slash », terme équivalent au shoot-them-up mais qui s'applique aux combats à l'arme blanche. Commençons, tout d'abord par le scénario qui n'est,



Ce monstre saurien a un goût...

en fait, que la suite du précédent épisode. Barbarian, le guerrier absolu, a vaincu les sbires de Drax et libéré la princesse Mariana. Drax sentant sa fin proche, a préféré s'enfuir dans les donjons de son château Noir. Bouillonnant de colère, l'immonde personnage s'est toutefois juré de ravager la Cité Précieuse. Deux guerriers seulement sont capables de déjouer les plans de Drax : Barbarian et Mariana. Pour le reste, vous connaissez déjà le principe, le joueur incarne l'un de ces deux personnages et doit pénétrer dans le donjon afin de vaincre Drax. Le



... prononcé pour les têtes humaines !

jeu débute avec cinq vies de réserve et en cas de perte de l'une d'elles, il recommence au niveau où se trouve le joueur.

Barbarian (ou Mariana) peut marcher, s'agenouiller, sauter, courir et sortir d'une pièce par la porte située au fond du décor. Armé d'un hache (Mariana, elle, est armée d'une épée), Barbarian a perdu une bonne partie des coups auparavant à sa disposition. Il lui reste le coup de hache « à fendre le bois », le coup latéral avec un genou à terre, le coup de pied et bien sûr le fameux coup mortel. Chacun des quatre niveaux du jeu est un labyrinthe où vous devez récupérer des objets (boule noire, broche ou bouclier,



L'orc, plus téméraire que d'habitude.



Ce félin est capable de déclencher...



... des attaques foudroyantes et précises...



... qui se terminent souvent mal pour vous !



Une créature primitive bien inquiétante.

etc.) pour passer au niveau suivant. D'autres objets utiles jonchent le sol, tel le crâne qui donne une vie supplémentaire. Ayez un œil sur l'épée située en bas de l'écran, elle vous sert de boussole. Drax a pris ses précautions et placé les monstres les plus divers pour rendre votre parcours moins monotone.

Vous devez faire preuve d'un contrôle parfait des mouvements de Barbarian pour les affronter dans de bonnes conditions, ce qui demande quelques coups d'essai. Chaque monstre attaque d'une manière différente et a son point faible spécifique. Les bons coups aux bons moments, voilà ce qu'il faut pour vaincre. Certains monstres sont si impressionnants par leur taille qu'on se demande comment on peut en venir à bout ! Des petites surprises sont à découvrir au cours de votre périple...

Difficile mais prenant, Barbarian II ravira les amateurs du genre. Ajoutez à cela des décors et monstres variés, des bruitages digitalisés, une animation et des graphismes convaincants, une pointe d'humour et vous avez le Tilt d'or 88 du meilleur jeu d'arcade/aventure, Un must ! Dany Boolauck

Type	_____	arcade/aventure
Intérêt	_____	18
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

Billiard Simulator

AMIGA

Une réalisation irréprochable pour une grande première : un billard à trois boules. Effets de volume impeccables et options innombrables apportent un grand réalisme à ce jeu bien français. Une belle réussite.

Ere International.

Réalisation : Frédéric Autechaud, Laurent-Pierre Gillard, Philippe Rulleau, Olivier Vayssettes.

On connaissait déjà quelques programmes de billard sur micro, mais il s'agissait toujours de billard américain ou anglais et jamais de notre bon vieux jeu national à trois boules. Ere a eu l'excellente idée de réaliser le premier billard français, qui sera suivi d'un billard américain prochainement. Est-ce l'effet de leurs incantations délirantes du type Gulugulu ? Nous l'ignorons, mais en tous cas les programmeurs de Ere/Exxos sont en pleine forme en ce début d'année car Purple Saturn Day et Billiard Simulator sont deux excellents programmes qui réalisent un beau doublé.

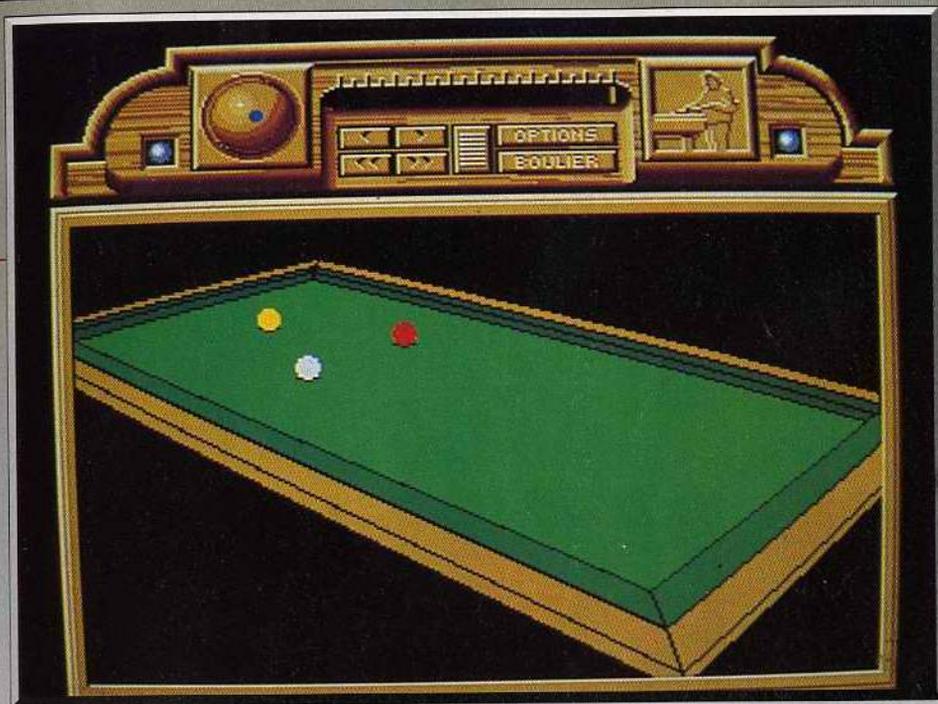
Outre le fait qu'il s'agit d'un billard français, ce programme présente la particularité d'offrir le choix entre une représentation en 2D ou 3D de l'aire de jeu. La vue en 3D est une grande nouveauté dans ce type de programme, mais les auteurs ne s'en sont



Effet de 3D très convaincant.



On descend vers la table.



Attention aux effets ! N'est pas champion de billard qui veut...

pas tenus là. Il est possible de se déplacer autour de la table et de s'élever au dessus du billard ou de redescendre au niveau du tapis. Un zoom permet également de se rapprocher ou de s'éloigner de l'aire de jeu. Tous ces changements s'effectuent d'une manière simple et rapide qui offre un grand confort d'utilisation.

Vous avez vraiment la possibilité de vous positionner comme vous le désirez et d'obtenir une vision très réaliste. Cela est très spectaculaire, mais il ne s'agit pas d'un simple gadget visuel. A l'usage, cela se révèle indispensable pour réussir ses coups. En effet, il est bien plus difficile de jouer en 3D qu'en 2D. Mais une fois que vous maîtrisez ce mode, vous en tirez un plaisir bien plus grand.

Une fois que vous avez sélectionné la perspective qui vous convient, vous passez au positionnement de la queue, qui s'effectue à l'aide de la souris, avant de régler la puissance du coup. Ensuite, vient l'étape la plus délicate : il faut indiquer le point d'impact de la queue sur la boule en fonction de l'effet que vous désirez obtenir. Une fois encore, tous ces réglages s'effectuent d'une manière simple et précise, ce qui ne veut pas dire qu'il soit facile d'obtenir de bons résultats. N'est pas champion de billard qui veut ! On peut vraiment tout faire avec cette simulation qui présente une quantité d'options surprenante. Vous avez le choix entre trois queues dont la puissance et la précision varient. Vous pouvez jouer seul, mais si vous le désirez vous pouvez également affronter l'ordinateur, ou bien un autre joueur. On vous offre même la possibilité étonnante de modifier la gravité de la boule, ce qui entraîne des changements spectaculaires en ce qui concerne leur comportement. Cette dernière option est d'un intérêt discutable, mais n'allons pas nous plaindre qu'on nous en donne trop.

Comme vous pouvez en juger, cette simulation bénéficie d'une réalisation très soignée qui a su allier la simplicité d'emploi à un grand réalisme. Si l'aspect visuel est particulièrement mis en avant, le bruitage n'a pas été négligé pour autant et le choc des bou-

les est rendu de manière très convaincante. D'autre part, la page de présentation s'accompagne d'un excellent thème musical tout à fait dans l'ambiance. On ne peut que féliciter les auteurs de ce programme pour la qualité de leur réalisation. C'est une simulation difficile pour ceux qui n'ont aucune pratique du billard, mais qui pourrait bien susciter des voca-

tions. *Billiard Simulator* devrait devenir le classique du genre. (Notice en français, disquette.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	simulation de billard
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

Avis

Pas d'erreur, ce billard a failli s'imposer comme le « best » du genre. Son atout majeur, la vision en 3D de la table et surtout la possibilité de changer son angle de vue dans toutes les directions. Même chose pour la facilité de mise en place des effets qui se positionnent directement sur la balle. Mais un défaut de taille m'est entré en travers de la gorge. Les effets directs sur la balle ne modifient pas sa trajectoire. Cela ôte 50% de l'intérêt du jeu. Dommage !

Olivier Hautefeuille

Ce programme dépasse en qualité tout ce qui a pu être réalisé en terme d'interface graphique sur micro en matière de billard. Sans l'ombre d'un doute il risque de devenir la référence en la matière. Néanmoins on peut regretter que les effets de la balle soient fantaisistes dans certaines situations. D'autre part, la séquence d'action, nécessaire pour donner un « coup de queue », rompt le réalisme.

En effet après avoir visé avec la queue, vous devez solliciter une icône pour les effets de la balle (si vous le désirez) et ensuite cliquer sur l'icône destinée à libérer le tir. A mon sens il aurait mieux valu effectuer les réglages avant, et tirer durant la séquence d'ajustage avec la queue.

Eric Caberia

Total Eclipse

AMSTRAD CPC

La malédiction proférée jadis par un prêtre égyptien irrascible risque de plonger le monde dans une obscurité éternelle. Armé de votre Amstrad, vous allez tenter de le sauver en affrontant les redoutables maléfices de la grande pyramide.

Disquette Incentive Software. Auteur : Chris Andrew, Ian Andrew, Paul Gregory ; Conception artistique : Peter Carter.

Incentive Software s'était déjà fait remarquer avec *Driller* et *Total Eclipse*, il confirme le bien que nous pensions déjà de lui. Avec ce programme, le procédé graphique *Freescape* manifeste toute ses potentialités. Pour ceux qui le découvrent, il s'agit d'une technique d'affichage en 3D surface pleine, gérant avec cohérence et réalisme tous les objets présents dans une scène quelle que soit votre position dans l'espace. Une technique aussi sophistiquée soit-elle ne peut suffire à rendre un jeu entraînant, aussi nous faut-il jeter un coup d'œil sur le scénario du programme.

Dans l'Egypte antique, quelque deux mille ans avant notre ère, un prêtre du temple de Ra rentre dans une violente colère due à l'impiété grandissante de son peuple. La rage le pousse à émettre une terrible malédiction : la souffrance, la famine et la mort s'abattront sur le monde, le jour où la face de Ra ne serait plus du tout visible de la terre.

Plusieurs milliers d'années plus tard, tout porte à croire que la malédiction va se réaliser (vous êtes le 26 octobre 1930), une éclipse totale va en effet se produire, bouchant complètement le soleil. Les



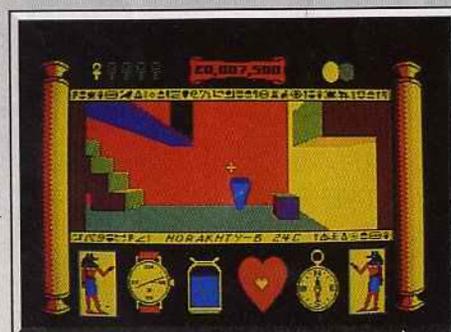
La pyramide plantée dans le désert.



Atterrissage près de la pyramide.



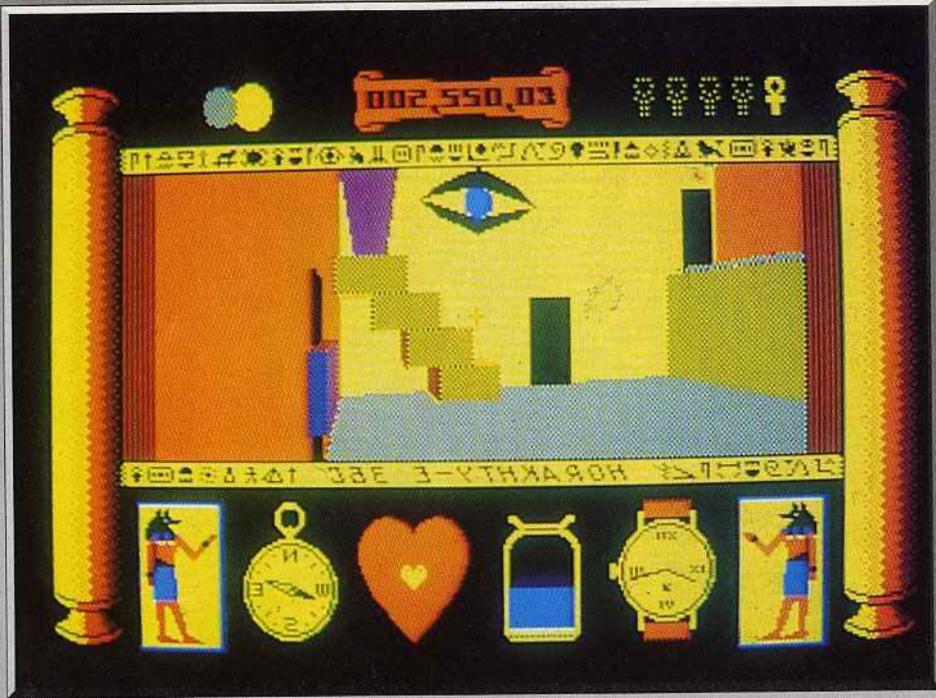
De nombreux couloirs s'ouvrent devant vous.



Un trésor est au fond de la salle.

savants ont prévu une explosion de la lune sous l'effet du réchauffement brutal. La déflagration couvrirait la terre d'une pluie de météorites, détruisant toute vie sur terre. Armé seulement d'un revolver, d'une montre, d'une gourde, d'une boussole et de votre courage, vous décidez d'investir la pyramide pour en atteindre le sommet, afin de détruire les forces maléfiques. Vous devez y parvenir dans un temps limité. Outre votre mission salvatrice, vous récupérez les richesses de la pyramide.

L'intérieur de la bâtisse est vaste, mystérieux, et pourvu d'un nombre considérable de passages (secrets à l'occasion). Des escaliers, des ponts suspendus, des pièces de taille variable et surtout des pièges de toutes sortes donnent à l'ensemble un réalisme rarement atteint sur micro (surtout sur un CPC). Sur votre écran, différents indicateurs vous permettent de gérer au mieux vos actions : vous disposez ainsi d'un témoin d'éclipse qui vous renseigne sur le degré de conjonction des astres (le temps qu'il vous reste), d'une icône symbolisant le taux de remplissage de votre gourde, d'un cœur dont le rythme des battements vous renseigne sur votre degré de fatigue. L'exploration systématique de la pyramide, bien que riche en dangers, vous permet de découvrir des items indispensables à votre progression : ainsi la récupération d'Ankhs (ancienne clef égyptienne) permet d'ouvrir des passages fer-



Certains passages nécessitent l'usage d'une clé...

més. D'autre part, vos pérégrinations vous déshydratent rapidement, ce qui vous impose de trouver des puits d'eau dans la pyramide. Outre les dangers de chute (regardez où vous mettez les pieds), de crise cardiaque par manque de repos, il vous faut compter avec les systèmes plus ou moins maléfiques de protection des lieux. Parmi les plus spectaculaires, on peut citer la momie tueuse qui tente de vous éliminer par surprise. Votre petit revolver s'avère alors fort utile pour mettre en échec les forces du mal : n'hésitez pas à tirer sur l'œil de Râ peint sur certains murs. La complexité du logiciel a amené ses concepteurs à y joindre une option de sauvegarde. Si vous ne parvenez pas dans les temps à atteindre le sommet de la pyramide, vous assistez impuissant à l'éclipse totale et au chaos glacial. Les graphismes sont techniquement parfaits et les animations (malgré le petit microprocesseur huit bits du CPC) gèrent le tout avec un tel réalisme qu'il est possible de se déplacer de manière tout à fait instinctive. Les bruitages constituent le point faible mais il est évident que l'intérieur d'un tombeau égyptien n'a jamais été très bruyant. Un superbe logiciel dont l'adaptation sur seize bits risque d'être enthousiasmante. (Disquette)

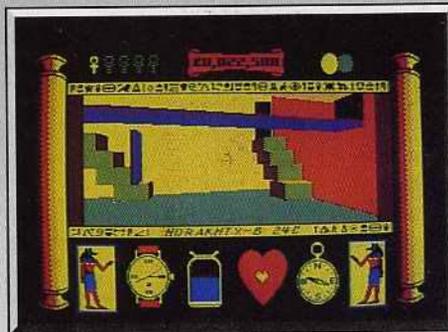
Eric Caberia

Type	_____	aventure/action
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★
Prix	_____	B

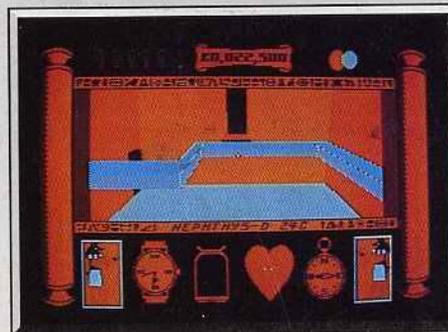
Avis

J'avais bien aimé *Driller* et *Dark Side*, mais quand j'ai su que *Total Eclipse* arrivait j'ai pensé que Incentive se répétait un peu trop. Eh bien j'étais dans l'erreur car ce nouveau programme est différent des précédents et il est absolument passionnant. L'idée est intéressante, la réalisation irréprochable et on s'y croirait vraiment. Moi qui n'aime que les jeux d'action, je craque. Un grand programme.

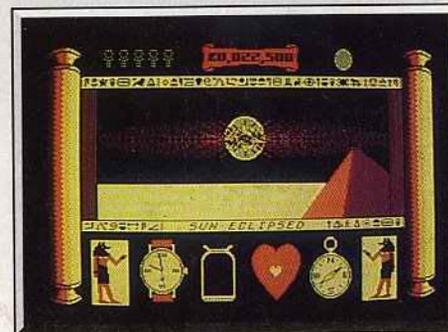
Alain Huyghues-Lacour



... Quelle chance, en voilà une dans le fond !



Des pièges difficiles à déjouer.



Vous avez échoué : c'est l'éclipse.

Robocop

C 64

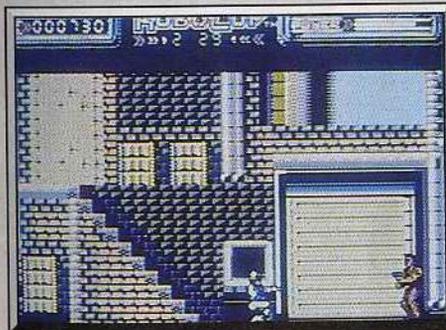
Une excellente adaptation qui a su conserver l'esprit et l'ambiance brutale du film. Moitié homme, moitié robot mais tout à fait flic, le héros doit nettoyer les bas-fonds de la cité. Grande variété des niveaux, magnifiques animations, bref, un bon jeu d'action.

Ocean.

Drôle de personnage que ce Robocop, moitié homme, moitié robot, mais complètement flic. L'histoire se passe à Détroit, dans un proche futur, alors



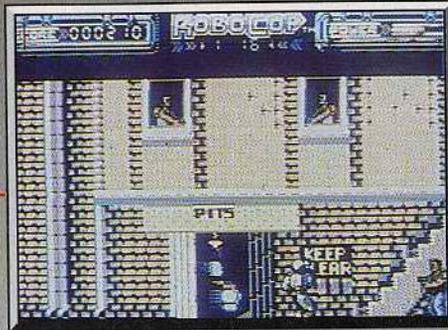
L'ennemi est vraiment partout !



Pris en sandwich entre deux voyous.



Les tueurs s'embusquent aux fenêtres.



Dans ce milieu, survivre est malaisé !



Robocop : un puissant héros qui défend les braves gens contre les malfrats de tous poils.

que la police ne parvient plus à lutter contre la criminalité. Murphy a été abattu par des voyous et son corps est utilisé pour créer un super-flic, quasiment indestructible. Dans un premier temps, le robot se comporte comme prévu, mais progressivement les souvenirs de Murphy commencent à refaire surface, et il finit par se lancer à la recherche de ses assassins. C'est un sujet en or : après le succès du film et du jeu d'arcade qui en a été tiré, la conversion sur micro devrait s'imposer en ce début d'année. Il y a neuf niveaux et chacun d'eux correspond à une scène du film. Tout d'abord, Robocop traverse la ville, qui défile en un scrolling horizontal, tandis que des voyous le prennent pour cible. Décidément, Détroit n'est pas une ville tranquille car les tueurs sont partout, ils tirent depuis les fenêtres et attaquent de tous côtés.

Robocop a fort à faire, car il est toujours attaqué simultanément par deux ou trois adversaires et son énergie diminue chaque fois qu'il est touché. Heureusement, il peut tirer dans toutes les directions grâce à une bonne gestion du joystick. Mais les munitions sont limitées et il ne faut pas rater une occasion de s'en procurer d'autres. Au cours de son expédition, il peut également ramasser d'autres armes, dont la plus puissante est un bazooka qui fait des ravages chez l'ennemi. Dans le second niveau, Robocop doit abattre un criminel qui se

cache derrière une femme qu'il retient en otage. Cette scène est représentée en 3D et il n'est pas du tout facile d'atteindre le tueur à plusieurs reprises. D'autant plus que si vous blessez l'otage, votre niveau d'énergie baisse très sensiblement. L'un des points forts de ce programme repose sur la grande variété des scènes, certaines en scrolling horizontal, d'autres en scrolling vertical ou en 3D. Le quatrième niveau est totalement différent puisqu'il s'agit de reconstituer en 30 secondes le portrait robot d'un criminel en disposant correctement divers éléments. C'est une tâche difficile, mais qui apporte une agréable diversion dans ce jeu de massacre.

Ocean a fait un bon travail, car ce jeu très prenant bénéficie d'une excellente réalisation. Les graphismes sont très réussis et l'animation l'est également. La bande sonore est de bonne facture, avec un thème musical agréable et une voix digitalisée du meilleur effet. L'action est difficile, mais on se laisse tout de suite prendre au jeu et on a envie de s'accrocher pour découvrir les niveaux suivants. Tous ceux qui ont aimé le film seront satisfaits par ce programme qui a su en conserver l'esprit. Un excellent jeu d'action.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	arcade
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	B

Avis

Tout l'intérêt de cette partie provient du tir « orienté » de Robocop. Le joueur doit viser dans toutes les directions, ce qui nous sort un peu du classique tir avant/tir arrière. La scène de l'otage est, elle aussi, assez ingénieuse et surtout peu classique. La stratégie est par contre quasi absente durant toute la partie. Robocop est un soft abouti dans son genre. Il ne séduira par contre que les plus purs adeptes d'action.

Olivier Hautefeuille ▶



Mêlée acharnée au centre du terrain.

Advanced Rugby Simulator

ATARI ST

Le rugby n'avait pas encore les honneurs du ST : voici un essai transformé avec brio par Code Masters. Allez Toulouse !

Code Masters. Auteur : Ted Carron et Deltak Software ; graphisme : Richard Sowa ; musique : David Durn, David Whittaker.

Chers lecteurs, vous assistez actuellement à la naissance d'un grand éditeur de logiciels : Code Masters. Mais Code Masters existe depuis 1986, me direz-vous. Effectivement, mais cette maison de logiciels, vu la qualité de ses dernières réalisations, est en train de s'installer dans le peloton de tête des éditeurs européens, qu'on se le dise ! Jusqu'alors, nous n'avions eu droit sur ST, qu'à des softs de foot dont la médiocrité était le seul élément remarquable, nous voici maintenant en présence d'un simulateur de rugby, qui plus est excellent, qu'on se le dise encore ! Les amateurs (et même les néophytes comme moi) de ce sport ne peuvent en effet qu'être satisfaits de la qualité de ce logiciel. Les concepteurs ont voulu donner au programme une tonalité très cinématographique (ou plutôt télévisuelle) : c'est en effet à la manière d'une caméra de télévision pivotant sur son trépied que vous voyez la partie de terrain où se trouve le ballon.

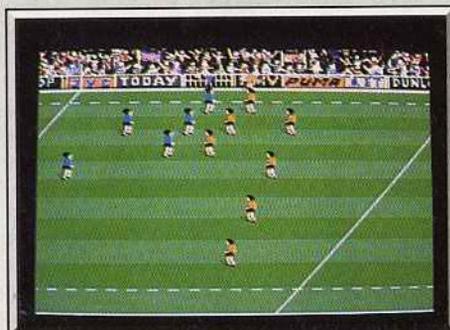
Suivant les évolutions des joueurs sur le terrain, un glissement fin du décor (scrolling) s'opère pour que vous soyez toujours dans le feu de l'action. Toujours dans le même registre, on peut noter des succes-

sions rapides de plans différents : si vous faites un long dégagement, votre coup de pied sera filmé, puis une autre section du terrain sera montrée, celle où atterrit le ballon, même si personne ne s'y trouve. Dans le cas où un joueur parvient à marquer un essai, l'angle de prise de vue change de nouveau : une caméra de coin de terrain le filme. Mais le plus spectaculaire est à venir, puisque lors des transformations d'essai, vous assistez à un véritable festival de plans successifs : vu de côté, vu de dessus (à la manière d'un hélicoptère survolant le stade), et même vu du joueur (le grand H est en face de vous). Vous pouvez alors voir le ballon suivre une trajectoire elliptique, puis passer entre les deux poteaux. En cas de succès, le tableau géant affiche les résultats, alors que la foule surchauffée manifeste son enthousiasme, et qu'une jolie jeune fille se précipite sur le terrain pour se livrer à un strip-tease dans les règles de l'art (promis, juré!).

Autre originalité, le mode de contrôle des joueurs. Vous pouvez tous les contrôler ; il suffit d'appuyer sur le bouton feu du joystick, jusqu'à que ce que la flèche indicatrice se positionne sur celui qui vous convient. Tous les éléments essentiels du rugby sont rendus avec brio : les courses poursuites, les plaqua-



Strip-tease après transformation.



Remise en jeu du ballon ovale.



Remise en jeu sur l'aile droite.



Un essai est sur le point d'être marqué.

ges, les mêlées, les remises en jeu. A bonne distance du moniteur, on croirait presque qu'il s'agit d'une retransmission télévisée. Non avare de sophistications, le logiciel vous propose un nombre considérable d'options qui permettent d'intervenir sur presque tous les paramètres.

La vitesse des passes ne vous convient pas, le temps de récupération après un plaquage est trop long, le nom de votre équipe n'est pas assez marrant, la stratégie d'attaque de vos joueurs, pas satisfaisante ? Pour changer cela, vous disposez d'un système de menu qui permet d'y remédier avec facilité. Sachez que plus de dix-sept tactiques différentes sont possibles pour gérer les membres de votre équipe que



GRAND

RAIDERS-01



TUNIS

GHADAMES

IN SALAH

OUALLENE

Assistance satellite - Boussole - Carte papier - Marche arrière - 4x4 / 4x2
Conduite sur et hors piste - Nombreuses étapes et concurrents

EZZANE

ST - Amiga - PC 5 - PC 3

GUEROU

AGADEV

DAKAR

TOMBOUCTOU

NIAMEY

BAMAKO

OUGADOUGOU

TOMAHAWK



Dames Grand-Maître

vous ne contrôlez pas. Vous pouvez ainsi établir une stratégie d'équipe, la mieux adaptée à votre type de jeu (orienté attaque, défense ou contre-attaque). Les graphismes sont superbes, autant au niveau de la variété des décors proposés que de leur richesse en détails. Les sprites des joueurs, bien que petits, sont excellents, d'autant plus qu'ils sont animés avec maestria. Leurs mouvements sont en effet fins et extrêmement fluides. Il faut constater que le souci de détail des programmeurs est réel, puisque même les fanions des coins de terrain s'agitent au vent, et

ATARI ST

Parent pauvre des jeux de réflexion, le jeu de dames effectue un bond en avant sensationnel avec ce logiciel. Même si, en convivialité, il est encore loin des jeux d'échecs, sa puissance mettra en difficulté bien des joueurs avertis. Un programme mis au point avec les conseils d'un grand maître en la matière.

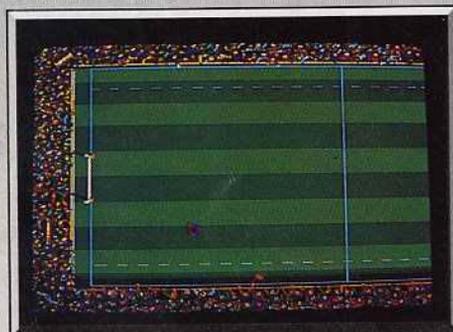
Cobra Soft. Programmeur : Roland Morla avec Vladimir Agafonov.

Les joueurs de dames faisaient bien triste figure face aux joueurs d'échecs qui disposent depuis longtemps de programmes de bon niveau. Heureusement, Cobra Soft a remédié à la chose. Après son *Dames 3D* de niveau correct mais sans plus, le programmeur Roland Morla s'est associé au Grand Maître International Vladimir Agafonov pour nous concocter un programme nettement plus puissant. La présentation est similaire à celle de son petit frère *Dames 3D*. Le damier est représenté en 3D, la perspective adoptée permettant de bien voir les pièces. Vous pourrez jouer avec les Blancs ou les Noirs (le damier se retournant alors pour vous présenter les Noirs en bas) ou utiliser le programme comme arbitre entre deux joueurs humains, le logiciel se contentant alors de vérifier la validité des coups. Par contre, il n'est pas possible de faire jouer automatiquement le programme contre lui-même, pour observer son mode de jeu par exemple.

Différentes informations sont présentes à l'écran : pendules pour les deux camps, donnant le temps écoulé pour le coup et le temps total, dernier coup joué, profondeur de l'analyse et nombre hexadécimal correspondant à l'analyse du coup ou de la position (la notice ne le précise pas). D'autres facilités sont offertes : entrée d'une position pour les amateurs de problèmes, retour arrière sans limitation, associé à la possibilité de refaire jouer la partie dans



Les joueurs se préparent à l'action.



Transformation d'un essai vue de dessus.

que le ballon ovale suit des trajectoires imprévisibles dues à sa forme. Les bruitages rendent avec efficacité l'ambiance du stade. Voici désormais le logiciel de référence des jeux de sport collectifs sur ST.

Eric Caberia

Type _____ simulation sportive
Intérêt _____ 18
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Avis

Cette simulation de rugby, la seule à ma connaissance sur ST, est très riche et très agréable à jouer. Les graphismes sont d'un bon niveau et la mise en image avec changements fréquents de plans rappelle les prises de vue télévisuelles. L'animation est fluide et rapide. On retrouve avec plaisir toutes les tactiques du jeu. Prenant. Jacques Harbonn

Code Masters nous offre généralement des petits budgets d'un niveau assez moyen. Mais cette fois-ci, ils ont frappé fort avec cette excellente simulation de rugby. Les graphismes sont réussis et le jeu est très amusant. Pour le premier rugby sur micro on peut dire que l'essai est transformé. Super!

Alain Huyghues-Lacour



Le dernier coup joué est affiché à gauche.



La bataille bat maintenant son plein.



Début de partie traditionnel.

son intégralité et de reprendre la main à tout moment, numérotation du damier, conseil de programme (qui joue en fait le coup à votre place) et enfin sauvegarde d'une partie. Le système de déplacement est identique à la précédente version et c'est bien dommage.

L'enregistrement des déplacements s'effectue au clavier ou à la souris. Mais au lieu de cliquer directement sur la pièce voulue, il faut passer en revue tous les coups légaux ou s'arrêter sur celui qui convient. Il serait grand temps que Roland Morla jette un coup d'œil aux programmes d'échecs qui ont réglé cela depuis fort longtemps.

Le niveau de jeu est réglable de deux manières : soit

en réglant le temps de réflexion par coup (de 1 à 60 secondes), soit la profondeur d'analyse par coup (théoriquement jusqu'à 6 demi-coups mais la préversion dont je dispose refuse de dépasser 5 demi-coups). La bibliothèque d'ouverture est assez variée et peut être déconnectée pour affaiblir un peu le programme. En milieu de partie, il se montre redoutable, réalisant de puissantes combinaisons qui risquent fort de vous mettre à mal.

En ne disposant que d'une seconde par coup, il est déjà difficile à battre, c'est vous dire ! Les finales sont aussi d'un bon niveau, le programme appliquant bien l'algorithme permettant de capturer une dame avec quatre autres. Par contre, le programme se montre nettement moins performant pour l'analyse de problèmes. Peut-être cela est-il dû à l'absence de mode infini.

En conclusion, si *Dames Grand Maître* présente encore quelques imperfections sur le plan de la gestion, souris en particulier, son très fort niveau de jeu le rend redoutable même pour de bons joueurs de club.

Jacques Harbonn

Type _____ dames
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ —
Bruitage _____ —
Prix _____ E

ALERTE ROUGE !

BLASTEROIDS

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.



CREDITS 2



CREDITS 0



CREDITS 2

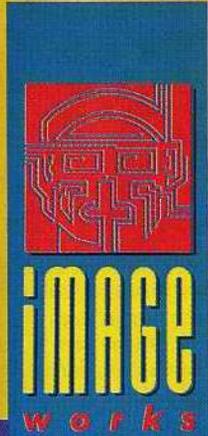
Photos d'écran sur Amiga



- PROPULSEUR • FEU !
- LANCEUR • FEU !
- ACCELERATEUR • FEU !



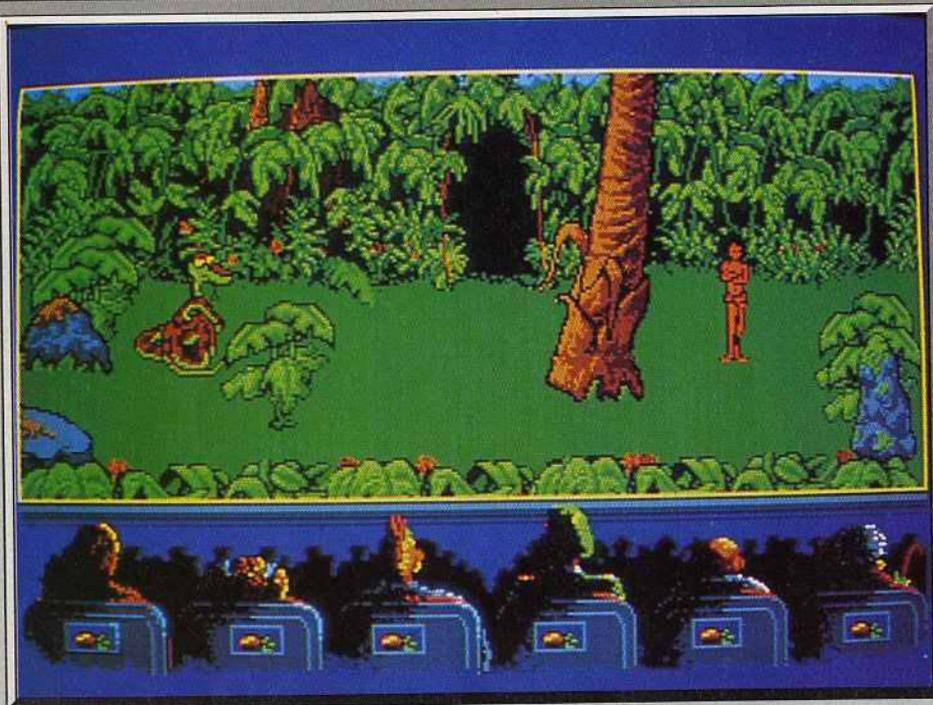
Distribué par
UBI SOFT
 1, voie Félix Eboué
 94021 CRETEIL CEDEX
 Tél. 16 (1) 48 98 99 00



© 1987 TENGEN. ALL RIGHTS RESERVED. © 1989 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Bientôt disponible sur Amiga, Atari ST, Amstrad K7 et disquette, C 64, Spectrum et M.S.X.

LEAF-BLA



Dans la jungle touffue, Mowgli doit faire face à Kaa, le serpent qui lui veut du mal.

Le Livre de la Jungle

ATARI ST

Le dessin animé est destiné aux enfants, le logiciel aussi.
Le graphisme, les bruitages et l'animation sont agréables ;
l'action, moins fouillée, convient aux esprits simples.

Coktel-Cedic/Nathan. Programmation : Inférence ; animation et graphisme : John Kluytmans, Kaki Chapoullié, Yannick Choose ; musique et effets spéciaux : François Peirano ; scénario : Raphaël Dorlan.



La panthère Bagheera est plutôt sympa.

Nous vous avons déjà présenté en avant-première dans le Tilt 59 bis ce logiciel, tiré du célèbre dessin animé de Walt Disney, lui-même inspiré (très librement!) du non moins célèbre livre de Rudyard Kipling. Au vu des planches de travail, la qualité de l'animation et sa rapidité promettaient un jeu de grande qualité. Qu'en est-il finalement? Tout d'abord, parlons un peu du scénario. Vous incarnez Mowgli, la « petite grenouille ». Pour échapper à Bagheera, la panthère, qui veut le conduire au village des hommes, Mowgli fuit à travers la jungle, le temple, les grottes et enfin la savane. Son but : prolonger ses instants de liberté malgré la difficulté croissante. Il va en effet croiser de nombreux animaux,



Entrée du temple et singes malins.



L'ours Baloo est parfois maladroit.

et ses ennemis vont lui lancer des projectiles divers qu'il lui faudra bien sûr éviter. Au cours de ses pérégrinations, notre ami va découvrir des stocks de projectiles divers. Il ne lui reste qu'à se baisser pour en ramasser six au plus et toujours du même type.

Ce dernier point a son importance. En effet, chaque ennemi n'est sensible qu'à un projectile particulier et vous devez donc vous en souvenir lors des rencontres ultérieures. Le système de vie utilisé est tout à fait original. L'action se déroule sur un écran de cinéma et six spectateurs (de styles très différents, depuis le punk jusqu'au gentleman anglais) suivent la séance. Dès que Mowgli se fait toucher par deux projectiles consécutivement ou par un ennemi, un des spectateurs s'endort. La partie s'arrête lorsque tous les spectateurs se sont ainsi endormis! La réalisation est d'un excellent niveau avec une présentation originale, accompagnée d'une bonne musique digitalisée. Ces décors sont très bien dessinés et les couleurs choisies douces et reposantes. Par contre, je trouve qu'ils manquent un peu de variété au sein du même niveau. L'animation est exceptionnellement rapide (plus de quinze images par seconde) et les mouvements bien travaillés. Cette rapidité fait même perdre paradoxalement une partie de la fluidité de l'animation. D'amusants bruitages digitalisés complètent cette riche ambiance. Toutes ces qualités ne font malheureusement pas oublier la pauvreté de l'action qui se résume à ramasser des projectiles pour les balancer ensuite sur la tronche des gèneurs et explorer un univers finalement assez restreint (quarante écrans au total). En conclusion, ce logiciel a toutes les chances de séduire les plus jeunes, mais les autres risquent de rester sur leur faim, en dépit de la qualité de la réalisation d'ensemble. (Deux disquettes) Jacques Harbonn

Type	_____	action / aventure
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

Avis

Comme beaucoup d'adaptations BD ou ciné, *Le Livre de la Jungle* est « ludiquement » décevant, rien d'autre qu'un « petit » soft d'action. Par contre, certains peuvent éprouver un grand plaisir à retrouver les personnages de Kipling. Ceux-ci sont très bien dessinés, même si leur animation est trop saccadée. Un soft réservé aux plus jeunes ou aux plus purs amateurs de cette épopée. Olivier Hautefeuille Il est de plus en plus fréquent de voir arriver des logiciels avec de magnifiques graphismes, on a envie de jouer, puis on est très déçu. C'est le cas de ce programme, il est magnifique mais ce n'est pas un jeu. Le principe des spectateurs qui s'ennuient est d'autant plus drôle que les joueurs aussi s'endorment. Si vous êtes sujet à l'insomnie, ce programme peut vous guérir. Alain Huyghues-Lacour Les graphismes de ce logiciel sont excellents, les couleurs chatoyantes, la végétation agréable. Néanmoins, les animations sont trop rapides ce qui nuit énormément au réalisme. D'autre part, le manque de profondeur ludique des scènes donne l'impression de jouer à une succession de jeux à cristaux liquides (en couleurs). Eric Caberia

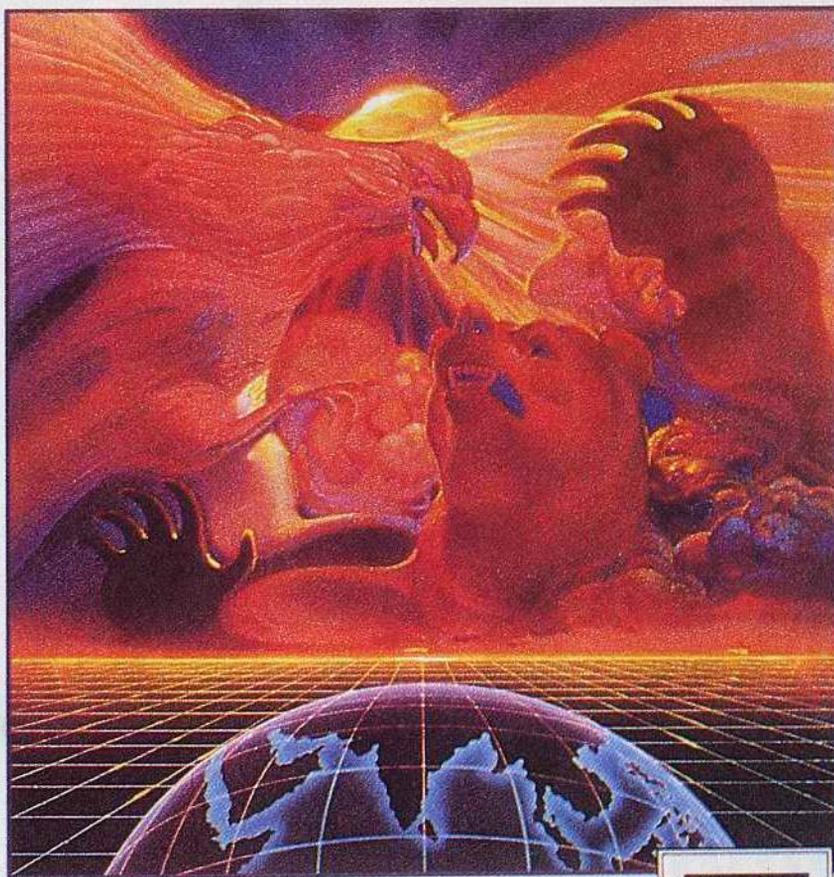
ABOUT TIME!
WAIT TILL YOU EXPERIENCE...

BALANCE OF POWER

THE 1990 EDITION

BALANCE OF POWER

THE 1990 EDITION



Enhanced successor to the
award-winning Balance of Power.
Features new *multipolar level*.
by Chris Crawford



★ Le meilleur jeu de stratégie géo-politique de notre époque!

★ Votre rôle : Président des Etats-Unis
ou Premier Ministre du Parti Soviétique,

★ Simulation géo-politique englobant
80 pays (au lieu de 62 dans sa version originale)

★ Le monde d'aujourd'hui, le monde de 1989... entre vos mains!

★ Un véritable défi lancé aux débutants
aussi bien qu'aux spécialistes!

★ Découvrez les nouveaux atouts de ce jeu hyper-sophistiqué.

Bientôt disponible sur Amiga, Atari ST,
Apple II GS et Macintosh.



M I N D S C A P E

Distribué par UBI SOFT 1 voie Félix Eboué, 94021 CRETEIL CEDEX - Tél. : 48.98.99.00.

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente.



Malgré la beauté du graphisme, pas question d'admirer le paysage. Il faut se concentrer !



Méfiez-vous du retour du bâton !



Vos pires ennemis : les sapins.

Advanced Ski Simulator

AMIGA

Les simulations de ski sont désormais sur la bonne pente. Advanced Ski Simulator, par la qualité de ses graphismes et de son animation, définit un nouveau standard. Et en plus, c'est sans danger.

Code Masters. Auteur : les frères Oliver ; programmation : Andrew Grahams ; graphisme : James Wilson, Stewart et Robbie Graham ; musique : Steve Barret.

Traditionnellement, les logiciels de ski sur micro traitaient généralement le sujet de deux manières : en vue de dessus, ou en vue de dos (derrière le skieur). Les dénivellations et accidents de terrain n'étaient jamais rendus avec un grand réalisme. L'originalité pour *Advanced Ski Simulator* réside dans le fait que le décor est fixe et vu en perspective de côté avec un scrolling qui permet de suivre vos tribulations.

Le jeu reproduit en effet avec force détails les dénivellations et multiples accidents de terrain. Bien calé sur vos skis, l'œil rivé sur votre adversaire, le souffle court, vous vous apprêtez à faire le meilleur départ possible pour prendre la tête de la course. Au cri du starter, il ne vous reste plus qu'à tirer frénétiquement sur les bâtons de ski afin de prendre suffisamment de vitesse pour passer le premier monticule. Une fois la course lancée, il vous faut sui-

vre au mieux les tracés présents dans la neige, ce qui vous permet, quand vous vous mettez en position de recherche de vitesse, d'aller le plus vite possible sans vous fatiguer.

Pour regagner du terrain, il vous faudra de nouveau reprendre de la vitesse en tirant sur les bâtons, ce qui n'est pas forcément évident compte tenu de la pente du terrain et de votre passion courante. Si vous parvenez à la ligne d'arrivée avant le temps limité, vous accédez à un parcours plus complexe, avec une contrainte de temps plus forte. Les pentes sont dès lors plus fortes, les virages entre les sapins plus serrés, des ruptures brutales dans la continuité du terrain vous forcent à faire du saut à ski sans garantie pour l'atterrissage. La principale difficulté réside dans la perception que vous avez du champ de vision de votre skieur. En clair, cela signifie que la gauche et la droite du skieur ne correspondent pas forcément avec votre champ visuel : si le skieur est en descente et que vous poussez le joystick vers la gauche, il se déplace vers la droite. Ces problèmes de latéralité impliquent un temps de prise en main avant de se prendre pour un Killy.

La réalisation graphique est excellente, puisqu'on se surprend souvent à admirer la beauté du paysage et la richesse des détails. Les différents parcours sont variés et stimulent la curiosité si bien que l'on a toujours envie d'aller plus loin. Les animations sont excellentes, elles tiennent en effet bien compte de la topographie du terrain, si bien que l'effet de relief est accentué (passer sur une bosse vous ralentit dans un premier temps puis vous fait perdre de la vitesse).

Les bruitages digitalisés sont de bonne qualité, ils rendent parfaitement compte de l'ambiance de fête qui règne tout le long du parcours. Un beau programme auquel il ne manque que l'air frais des montagnes. (Disquette.) Eric Caberia



Restitution du relief par ombrage des surfaces.

Type	_____	sport
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

Avis

Ce programme n'est pas mal fait, mais pour moi, c'est loin d'être un hit. Il manque totalement de réalisme et on est très loin du niveau de qualité de *Superski*, le classique du genre.

Un petit jeu que l'on oublie très vite.

Alain Huyghues-Lacour

YOUR OBJECTIVE IS VERY SIMPLE BUT FAR FROM EASY: TO BECOME A SUCCESSFUL, AND PREFERABLY NOT DEAD, COSMIC PIRATE.



"Every detail of this package is well considered and beautifully executed ... the challenge is lasting and compulsive"

Computer and Video Games

"A thinking man's shoot em ... an engrossing and addictive challenge that will have you coming back for more"

The One

"This one'll have you coming back so often your joystick will beg for a break"

ST Amiga Format

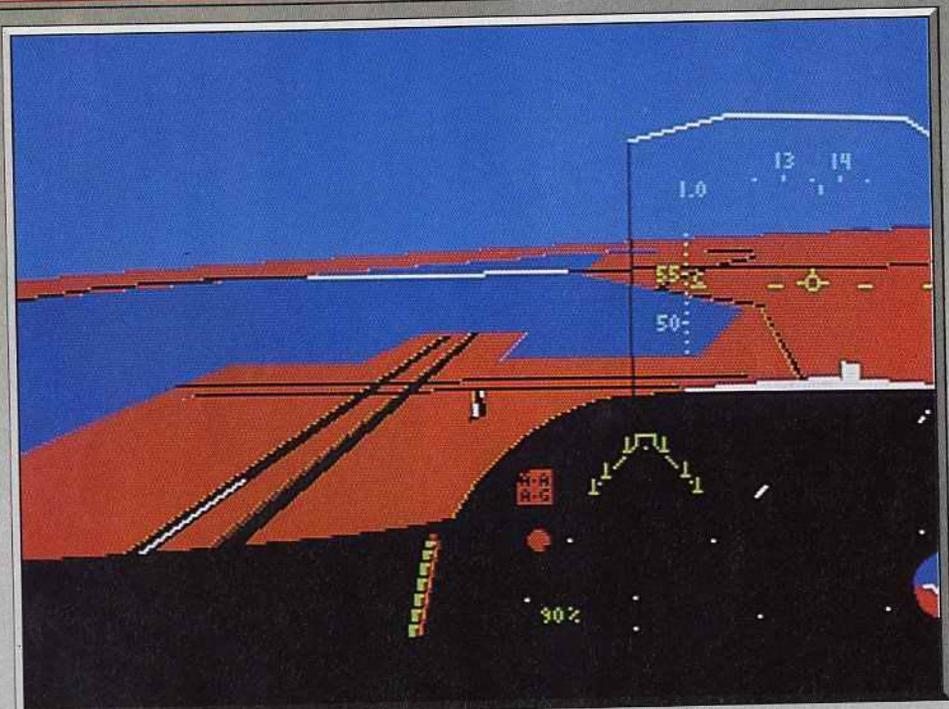
Available for Amiga and Atari ST Computers.
Coming Soon for Commodore 64, Spectrum and Amstrad.

Outlaw Productions, The Old Forge, 7 Caledonian Road, London N1 9DX

Please check for availability of individual formats



PALACE SOFTWARE



Vue décentrée sur un terrain de manœuvre qui rappelle étrangement F 18 Interceptor...

Jet Fighter

PC (EGA, VGA)

Un « nouveau » simulateur de vol qui reprend tous les éléments de F 18 ou Falcon. Très bien conçu et réalisé, ce programme n'est réellement intéressant que sur une configuration AT et EGA...

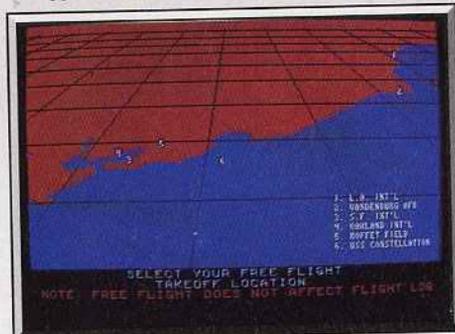
Velocity, distribué par Broderbund. Conception et graphisme : Bob Dinnerman et Moses Ma ; programmation : Tom Ptak ; sonorisation : Dave Warhol.

Le véritable événement en matière de simulation aérienne date presque d'un an et se nomme F 18 Interceptor sur Amiga. Ce titre a apporté à l'aviation micro-ludique un souffle nouveau et surtout un équilibre action/réalisme captivant. Depuis, l'excellent Falcon a donné aux possesseurs de ST l'occasion de vivre de formidables missions. En ce qui concerne le PC, la palme revient sans aucun doute à F 19 (testé dans Tilt 62). Jet Fighter n'arrive pas à détrôner son adversaire, malgré de très réelles capacités. Et comme toujours, là où le ST ou l'Amiga se contentent d'une configuration de base, le programme que nous testons aujourd'hui ne vole que dans un ciel plutôt onéreux...

Premier point, impossible de lancer Jet Fighter si l'on ne possède pas une configuration EGA. C'est dommage car bien des amateurs se seraient contentés de missions monochromes, moins belles mais tout aussi passionnantes. Deuxième point, il s'agit bien sûr de la rapidité de l'animation 3D surface pleine. Jet Fighter propose sur XT des mouvements hyper-saccadés. Bien plus, les actions sur le clavier mettent tellement de temps à se traduire à l'écran que l'on perd très vite les pédales. Ces deux aspects amènent la conclusion suivante : inutile d'investir dans ce programme si l'on ne possède pas au minimum un AT configuré en EGA (ou mieux en VGA). Le scénario est très classique et en tout cas très sem-



Un appareil vraiment très souple sur AT.



Choix de la piste d'envol sur la carte.

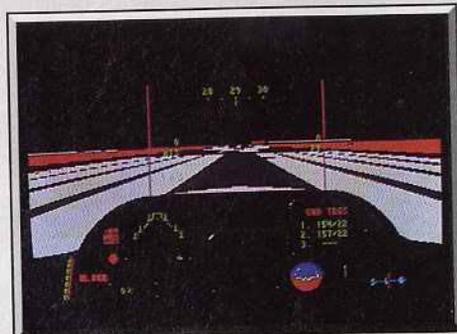
blable à ceux de F 18 ou Falcon. Tout commence par des missions d'entraînement. Vous choisissez votre appareil, F 14, F 16 ou F-A 18, l'heure du décollage et... c'est parti! La mise en place graphique est superbe mais directement « pompée » à F 18 Interceptor. La « caméra » plonge en zoom sur la carte avant de placer le pilote face au cockpit. Les commandes sont, ici, très bien conçues. Le classique carton de référence des touches est presque inutile pour les initiés du genre. « B » pour libérer les freins, de 1 à 9 pour la puissance des réacteurs et en avant les loopings... Sur AT, l'animation est très belle, très fluide. Les vues de l'appareil lorsqu'il part en rase-mottes ou qu'il passe sous l'éternel pont suspendu transforment votre PC en Amiga! Le décor extérieur est quant à lui assez simple. La comparaison avec F 19 de Microprose est en ce domaine intéressante. F 19 permettait, en effet, de modifier la précision graphique selon trois « niveaux de détails », ce qui autorisait un jeu sur XT sans trop de lenteur. Jet Fighter n'utilise pas ce principe et c'est plus que dommage. Car, non seulement les décors sont moins fouillés que ceux de F 19, mais en plus le jeu est bien trop lent sur XT.

Côté stratégie, il faut saluer, ici, la variété des missions disponibles et surtout le fait que le pilote doit tout d'abord passer des épreuves de pilotage avant de voir un quelconque ennemi. Mais là encore, on ne retrouve en aucun cas la puissance stratégique de F 19 qui mettait en place un véritable scénario pour chaque mission, avec réunions, localisations des objectifs, tracé des trajectoires de vol sur la carte, etc. Il faut, pour conclure, féliciter le grand réalisme de la simulation en matière de pilotage. Contrôle des instruments, choix des armes, tout « colle » à merveille. Dommage finalement que F 19 de Microprose ait pris son vol avant Jet Fighter. Car la comparaison ne laisse finalement aucun doute. Jet Fighter est un très bon soft mais, à investissement soft et hard équivalents, je lui préfère de loin F 19!

Olivier Hautefeuille

Type _____ simulateur de vol et combat aérien
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★ AT ★★ (XT)
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ D

A l'heure où nous clôturons cet article, un nouveau simulateur sur PC pointe déjà le bout de son nez. Au vu des premiers écrans, F 16 Combat Pilot (Digital Integration) risque fort de détrôner ces concurrents. Affaire à suivre sur le Tilt 65...



Le vol de nuit est graphiquement superbe.

ENTREZ
DANS LE MONDE
DINGUE DE



Une aventure complètement dingue et farfelue vous attend dans le monde fou de Zak McKracken – un monde plein de tours et de surprises avec un mystère riche et à niveaux multiples à résoudre. Une copie à plein format du "National Inquisitor" remplie de conseils, accompagnée de rire gratuitement ce jeu pour vous aider.

IBM PC et
COMPATIBLES
ATARI ST
AMIGA
CBM 64/128
DISK

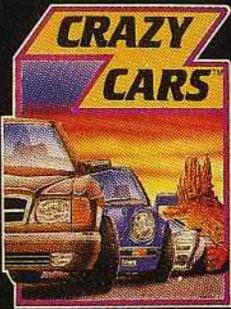
Un écrivain de pacotille et une baguette de pain rassis peuvent-ils sauver le monde d'un complot galactique? ...
Pas sans votre aide!

TEXTE A L'ECRAN
ET INSTRUCTIONS
INTEGRALEMENT
EN FRANÇAIS

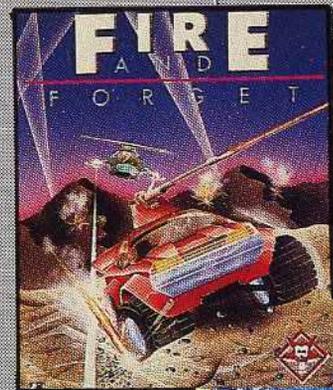
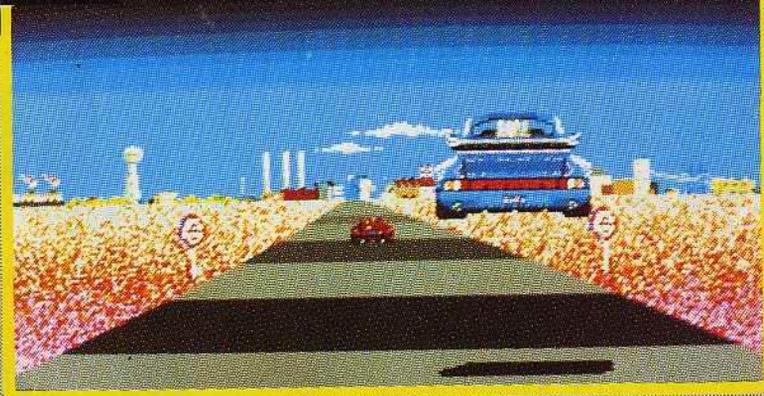


™ (la marque déposée) et © (le droit d'auteur) 1988 de Lucasfilm Ltd. "Zak McKracken and the Alien Mindbenders", Lucasfilm Games, et toutes les parties du jeu "Zak McKracken and the Alien Mindbenders" sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. (LFL), U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

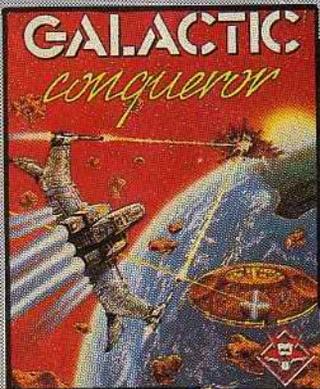
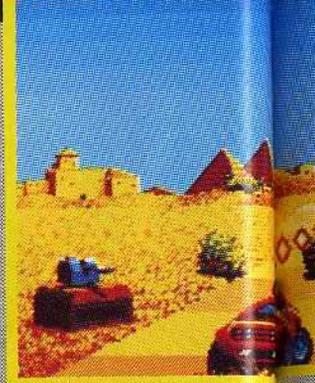
CRAZY CARS



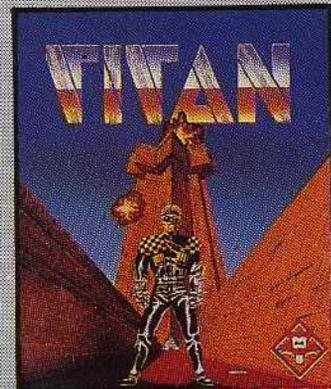
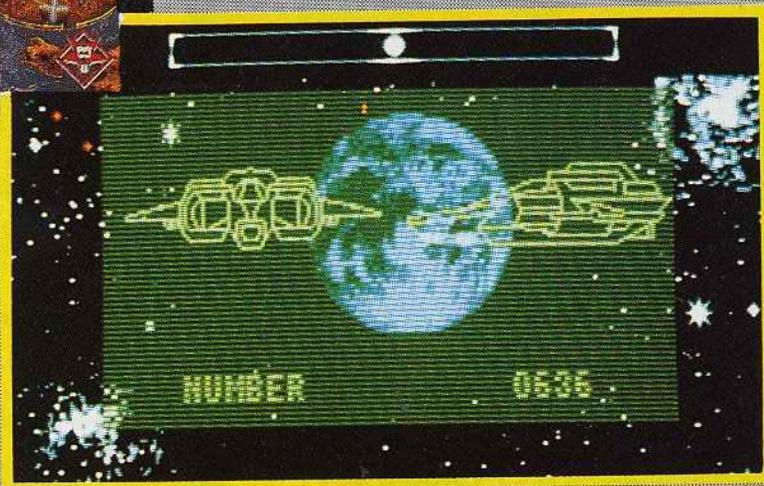
DE 188 HIGH 14923228 TIME 33 SPEED 257



16888



GALACTIC CONQUEROR

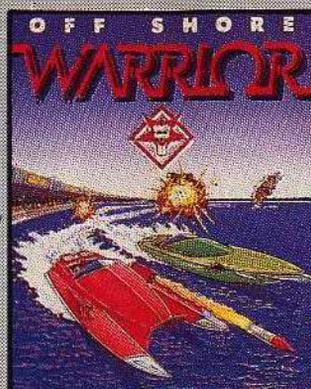


TITUS

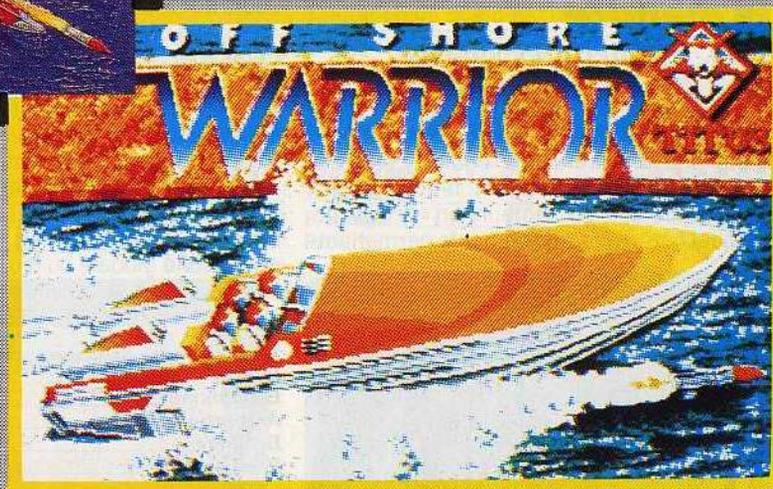
AMIGA — ATARI ST — PC ET CO

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL.

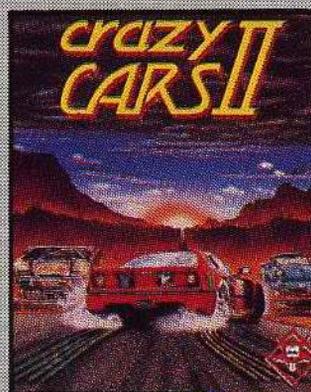
IRE N D E R G E T



OFF SHORE WARRIOR



TAN



CRAZY CARS II



SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

ABLES — AMSTRAD CPC — C 64, 128 — SPECTRUM

43.32.10.92

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

■ Menace

C64, disquette *Psygnosis*

Après les 16 bits, *Menace* arrive sur C64. Comme dans les autres versions, l'accent est mis sur la qualité des graphismes qui, sans pouvoir prétendre égaler ceux de l'*Amiga*, sont très réussis. Il faut se frayer un chemin dans six secteurs en ramassant au passage divers équipements permettant



plus facilement de survivre aux attaques des défenseurs. Dans chaque niveau, les Aliens, les monstres et les décors sont différents et il faudra faire des efforts pour tous les découvrir car, contrairement aux versions précédentes, il n'y a pas d'option continue.

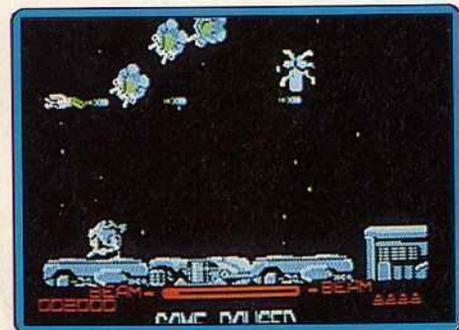
Malgré cela, *Menace* est bien moins difficile que la plupart des shoot-them-up sur C64. Il plaira sans doute à de nombreux joueurs, mais il décevra les spécialistes du genre qui n'y trouveront pas un challenge à leur mesure. Alain Huyghues-Lacour

Type _____ shoot-them-up
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

★ R-Type

CPC, disquette *Electric Dreams*

Présenter *R-Type*? Inutile! Cette version CPC est bien sûr très décevante si on la compare aux jeux disponibles sur 16 bits ou consoles. Mais pour tous les posses-



seurs de CPC, sûr que la mission va déchaîner plus d'un joystick! Les concepteurs de cette adaptation ont fait un choix bien précis: conserver au maximum la richesse du décor, et ce au détriment de ses couleurs. *R-Type* vous plonge ainsi dans un univers très riche graphiquement, très précis. L'animation est relativement lente mais tout l'intérêt stratégique de la partie se retrouve sur CPC. Ennemis variés, armes multiples et difficulté globale du jeu, de quoi tenir en haleine les pros du genre. A voir!

Olivier Hautefeuille

Type _____ shoot-them-up
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

■ Afterburner

ST, disquette *Activision*

Les adaptations sur micro des jeux d'arcades constituent l'un des secteurs les plus dynamiques de l'industrie des jeux vidéo. Malheureusement, les adaptations réussies ne sont pas légion. *Afterburner* ne fait que renforcer cette impression: le programme est en effet complètement raté. En résumé, l'action consiste, aux commandes d'un chasseur F14, à détruire les Migs et missiles adverses qui vous contestent la suprématie aérienne.

Malgré des graphismes relativement fins, le logiciel se révèle décevant avec des animations brouillonnes et un bruitage inadéquat. *Afterburner* rejoint désormais *Out*



Run et *Thunderblade* au royaume des mauvaises adaptations (sur ST). Eric Caberia

Type _____ action
Intérêt _____ 2
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Version C64, cassette

La version C64 malgré des graphismes carrément grossiers, parvient à faire bonne impression au niveau des animations (rapi-

des et multiples). La musique d'accompagnement est aussi de qualité correcte. Cependant le logiciel ne parvient pas réellement à convaincre. E.C.

Type _____ action
Intérêt _____ 10
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Version CPC, disquette

Les graphismes de la version CPC sont mieux réussis que ceux du C64. Les animations, quoiqu'un peu moins rapides, sont dans l'ensemble plus agréables que celles du C64. Seuls les bruitages sont un ton en dessous. Contre toute attente la version CPC est plus cohérente et réaliste que les précédentes. Il faut rappeler qu'aucune des trois adaptations ne parvient à la « cheville » de la borne d'arcade. E.C.

Type _____ action
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

■ Madshow

Atari ST, disquette *Silmarils*

Un Mad Show complètement « crazy »! Ce n'est pas tellement le contenu ludique de ce soft qui séduira le joueur en premier lieu. Avant toute chose, c'est la présentation qui vaut le coup d'œil. Personnages délirants qui grimacent et parlent sans cesse, animations multiples qui remplissent tout l'écran, l'ensemble est hilarant et en tout cas très original. Ce jeu télévisé vous offre quatre épreuves: un simple combat à l'épée laser, une étrange lutte contre la mort dans une pièce remplie de pièges, une chasse au virus et enfin le superbe combat du tunnel avec sa saisissante 3D/profondeur.

Impossible de détailler l'ensemble (trop d'éléments...) Il suffit de conclure comme suit: ce soft est délirant et très bien réalisé en ce qui concerne les graphismes, animations et bruitages. Mais que reste-t-il de tout

cela après une heure ? Peut-être une certaine lassitude si l'on ne reste pas sous le charme de la mise en scène exceptionnelle de l'ensemble. Avec un « plus » certain pour le mode tournoi (six joueurs).

Olivier Hautefeuille

Type _____ **action/délire**
 Intérêt _____ **13**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ **B**

Version Amiga

La version *Amiga* est en tout point semblable à sa consœur sur *ST*. L'intérêt reste donc inchangé. Un soft à voir mais dont certains risquent de se lasser bien vite. Très beau et toujours très original en tout cas.

O.H.

Type _____ **action/délire**
 Intérêt _____ **13**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ **B**

Version PC

Mis à part les différences de graphisme et



d'animation qui existent entre 16 et 8 bits, *Madshow* reste très convaincant sur *PC*. Un seul point noir : l'originalité des sons et bruitages, qui représentaient à eux seuls 50 % de l'ambiance sur *ST* ou *Amiga*, sont décevants sur cette machine. Seul le mode CGA est disponible.

O.H.

Type _____ **action/délire**
 Intérêt _____ **13**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ **B**

California Games

Amiga, deux disquettes Epyx

Plus d'un an après les versions 8 bits, voici enfin *California Games* sur *Amiga*. Tous les sports préférés des Californiens sont au rendez-vous : frisbee, surf, skateboard, patin à roulettes, vélo-cross et ballon. Chaque épreuve est intéressante et bien conçue : pas question de secouer bêtement le joystick dans toutes les directions ; il faut être précis et respecter un timing rigoureux pour réaliser de bons scores.

La réalisation est de bonne facture, bien que légèrement inférieure à celle des précédents games.

Les graphismes sont excellents et on retrouve des scrollings en parallaxe du meilleur effet.

En revanche, l'animation aurait pu être plus fluide et la bande sonore présente quelques bugs.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ **multi-épreuve**
 Intérêt _____ **14**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ **C**



Version Apple II GS, disquette Epyx

À la différence des autres réalisations de cette société pour l'*Apple II GS* (*Winter Games* et *World Games*), *California Games* souffre de ne pas avoir été conçu par de bons programmeurs. En effet, l'animation est lente, les sprites ne sont pas toujours très faciles à diriger, le son est moyen, ce qui est un comble pour l'ordinateur qui possède le processeur sonore le plus puissant du marché. Néanmoins, le jeu reste plaisant par l'originalité et la diversité des épreuves : course de patins à roulettes, de bicyclette, de cross, épreuve de surf... Aurait pu mieux faire.

François Hermellin

Type _____ **simulation sportive**
 Intérêt _____ **13**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ **D**

Gradius

Console Nintendo, cartouche Konami

Les amateurs de shoot-them-up se souviennent de *Nemesis*, le célèbre jeu d'arcade sur 8 bits par Konami. Voici la version sur console Nintendo, rebaptisée *Gradius*, on ne sait pour quelle raison. Cette nouvelle version est très proche des précédentes, mais elle présente des améliorations non négligeables : animation plus fluide, graphismes plus colorés et, surtout, présence de deux boutons de tir, ce qui élimine les manipulations du clavier pour activer de nouvelles armes.

L'action est difficile, mais passionnante,

et les armes disponibles très efficaces. *Gradius* est un programme irréprochable qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires, rien qu'au Japon. Les possesseurs d'une *Nintendo* devraient se l'arracher, d'autant plus que c'est le seul shoot-them-up disponible en France sur cette console. Indispensable. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

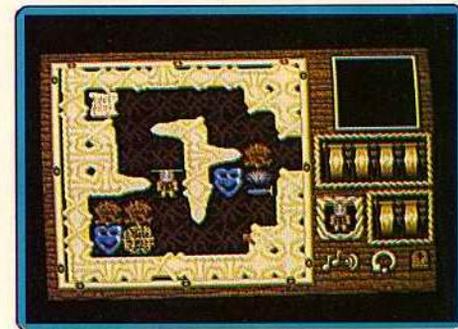
Type _____ **arcade**
 Intérêt _____ **15**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ **C**



Xor

Amiga, disquette Logotron

Les amateurs de casse-tête vont s'en donner à cœur joie avec ce programme qui est un chef-d'œuvre du genre. *Xor* se joue entièrement au joystick, mais l'habileté n'y tient aucun rôle et tout se passe au niveau de la réflexion. Vous contrôlez deux personnages qui doivent se frayer un chemin tout au long de quinze secteurs. Il faut être très concentré : une seule erreur et il n'est plus possible de terminer le niveau. Les énigmes



sont variées et très bien élaborées avec de nombreux objets aux propriétés différentes. De plus, *Xor* bénéficie d'une réalisation irréprochable, nettement supérieure à celle de la version *ST*. Indispensable pour tous les amateurs de jeux de réflexion.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ **réflexion**
 Intérêt _____ **15**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ **C**

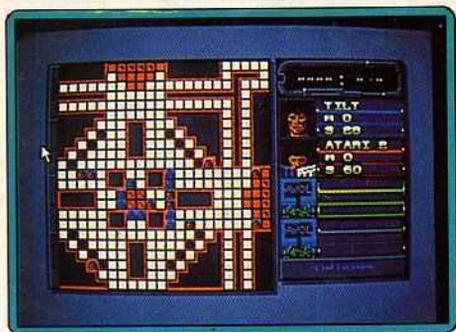
ROLLING SOFTS

■ Espionnage

Atari ST, disquette Grandslam

Ce jeu de stratégie assez particulier vous propose d'affronter un à trois joueurs tenus par des humains ou par le programme. Vous disposez de trois types d'agents (courrier, secret ou surveillance), chacun ayant son mode de déplacement propre. Le but est de récupérer les microfilms se trouvant au centre du plateau au début du jeu et tant qu'à faire d'éliminer aussi les agents ennemis. La prise (agents ou microfilms) s'effectue comme une dame aux Dames. Il faudra donc placer vos espions en profitant des « accidents » du plateau, les cases noires étant infranchissables. On peut aussi échanger les places de deux agents. Dans l'option « sanction », la prise de tous les agents ennemis possibles est obligatoire, encore comme dans le jeu de Dames. Différentes facilités sont offertes : agrandissement d'une zone de jeu, conseil du programme. Les graphismes sont rudimentaires et la musique d'accompagnement lassante, mais le jeu reste intéressant. (Notice en français.)

Jacques Harbonn



Type _____ stratégie
 Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★ ★
 Animation _____ —
 Bruitage _____ ★ ★ ★
 Prix _____ C

Version Amiga

Cette version est strictement identique à la précédente. Seul le processeur sonore autorise un meilleur rendu de la musique qui reste très moyenne. (Notice en français.) J.H.

Type _____ stratégie
 Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★ ★
 Animation _____ —
 Bruitage _____ ★ ★ ★
 Prix _____ C

■ Turbo Cup

PC, disquette Loriciels

Inutile de détailler le contenu de cette course auto, longuement testée sur d'autres micros. Après son Tilt d'or 1988 sur ST, Turbo Cup risque en fait de décevoir les possesseurs de « petites configurations » PC... Certes, les mouvements de la



voiture restent très réalistes, les décors soignés et variés. Mais piloter sa Porsche sur un XT, c'est un rêve d'escargot ! L'animation est saccadée et bien trop lente. A 260 km/h chrono, les bords de route défilent à l'allure campagnarde d'un solex, et encore ! Que ceux qui veulent un tigre dans le moteur de leur Porsche commencent par en mettre un dans leur micro, et en EGA, bien sûr ! A ces deux seules conditions, Porsche Turbo sur PC est un bon logiciel.

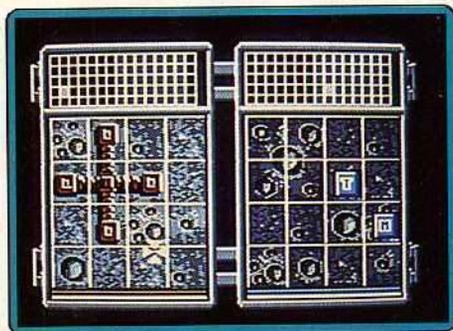
Olivier Hautefeuille

Type _____ course auto
 Intérêt _____ 5 (XT), 15 (AT et plus...)
 Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
 Animation _____ ★ ★ ★ ★ (★ pour XT)
 Bruitage _____ ★ ★
 Prix _____ C

■ Corporation

C64, disquette Activision

L'un des secteurs d'activités d'un holding est l'extraction minière, en particulier celle d'un minerai extrêmement précieux : le cristal de Minorthian. Vous êtes informé qu'un astéroïde errant regorge du précieux métal.



Malheureusement l'équipe d'un holding concurrent est aussi sur « l'affaire » et est prête à tout pour parvenir à ses fins. Vous devez donc gérer la progression des véhicules de prospection, tenir compte de vos entrées d'argent pour assurer la défense de vos installations (missiles thermiques, canons), car vos adversaires n'hésitent pas à s'attaquer à votre matériel.

Cet aspect guerrier peut être profitable sur votre productivité d'extraction, puisque, si vous parvenez à toucher un camion ennemi avec l'un de vos missiles, il ne vous restera plus qu'à ramasser sans peine son charge-

ment. Les graphismes sont à la limite de l'austère, les animations pas très nombreuses, mais le logiciel renferme une énorme richesse du point de vue stratégique, ce qui rachète sa faiblesse esthétique.

Eric Caberia

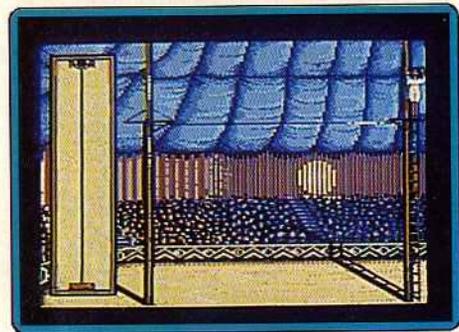
Type _____ stratégie
 Intérêt _____ 13
 Graphisme _____ ★ ★ ★
 Animation _____ ★ ★ ★ ★
 Bruitage _____ ★ ★ ★
 Prix _____ n.c.

■ Circus Games

C64, disquette Tynesoft

Avec ce programme les amateurs de cirque vont enfin pouvoir réaliser un vieux rêve en montant de périlleux numéros. Quatre disciplines vous sont proposées : vous pouvez être funambule, trapéziste, écuyer ou bien dompteur de fauves. Ces différentes épreuves, très bien conçues, exigent une grande précision et des réflexes à toute épreuve.

La seule critique que l'on pourrait adresser à ce programme, c'est qu'il apparaît



comme particulièrement difficile. Mais cela est un gage de longévité et puis c'est réaliste car il faut un dur entraînement avant de parvenir à monter un numéro de cirque. La réalisation, irréprochable, rend parfaitement bien l'atmosphère particulière du cirque. Circus Games est un multi-épreuve original qui passionnera ceux que la difficulté ne rebute pas. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ multi-épreuve
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★ ★ ★ ★ ★
 Animation _____ ★ ★ ★ ★ ★
 Bruitage _____ ★ ★ ★ ★
 Prix _____ B

Version Amiga

Cette version est identique à celle du ST, c'est-à-dire qu'elle est magnifique. Comme c'est l'usage, la bande sonore est encore plus réussie. Un multi-épreuve original et difficile.

A.H.-L.

Type _____ multi-épreuve
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★ ★ ★ ★ ★
 Animation _____ ★ ★ ★ ★ ★
 Bruitage _____ ★ ★ ★ ★ ★
 Prix _____ C

Strike Fleet

PC (EGA, CGA, Tandy), disquette
Electronic Arts

La réputation d'Electronic Arts n'est plus à faire... Ce soft témoigne d'un souci de réalisme et surtout d'une richesse stratégique impressionnante. Capitaine d'un navire, vous entamez votre premier combat sur une mer truffée d'ennemis. Le pilotage du vaisseau est assez simple en ce qui concerne le choix des caps et l'allure. Mais pour le combat, l'affaire se corse ! Sélection de multiples armements, envoi d'hélicoptère de reconnaissance, radar et sonar multi-zoom... L'action devient vite complexe. On ne souffre pas trop de la lenteur des petites configurations PC (il y a tant à faire...). La rentabilité graphique reste convaincante en mode CGA ou monochrome. A noter enfin que vous pourrez plus tard prendre en main plusieurs navires et mener à bien des missions très longues (sauvegardées de jour en jour, bien sûr...) Par rapport à *Silent Service*, l'un des fleurons du genre, *Strike Fleet* apporte un plus en incorporant à son jeu des combats mer-air. Même



chose en ce qui concerne l'animation des explosions ou manœuvres. Le soft compte cependant moins d'écrans de jeu que son confrère. Un très bon programme.

Olivier Hautefeuille

Type _____ combat naval
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★ (★★★★★ EGA)
Animation _____ ★★
Bruitage _____ ★★
Prix _____ C

T.K.O.

C64, disquette Accolade

Le logiciel vous met dans la peau même d'un boxeur, si bien que l'écran de visualisation vous présente votre adversaire de face : vous pouvez aussi constater les dégâts que vous occasionnez à son visage. Autre originalité, un deuxième écran montre ce que voit votre adversaire (c'est-à-dire vous). Le programme dispose d'un mode deux joueurs qui à l'usage se révèle très entraînant.

La palette de coups possibles est considérable puisque vous pouvez frapper en des points aussi divers que la bouche, l'œil



droit, le plexus, la mâchoire gauche etc. La force des coups, la résistance de votre boxeur sont paramétrables. Les graphismes ainsi que les animations sont de bonne qualité, seuls les bruitages sont un peu décevants. A noter qu'il existe une fonction statistique pour le calcul des coups portés.

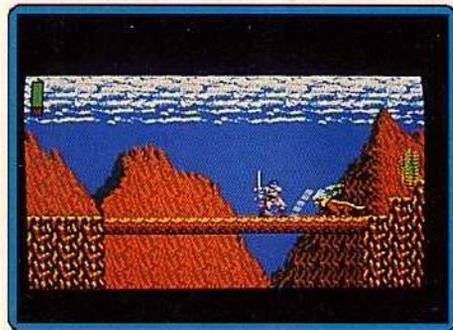
Eric Caberia

Type _____ sports
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ B

Rastan

Console Sega, cartouche Sega

Le jeu d'arcade original est une petite merveille, mais les versions sur micro nous ont quelque peu déçus. Heureusement la version Sega est bien plus réussie, tant pour la réalisation que pour l'intérêt de jeu. Rastan, le roi barbare, affronte les créatures les plus étranges à travers des paysages parsemés d'embûches de toutes sortes. Ce n'est pas facile et il faut se donner de la



peine pour progresser, d'autant plus que l'on ne dispose que d'une seule vie. Lorsque votre niveau d'énergie tombe à zéro, c'est la fin.

Il y a bien une option continue, mais on ne peut l'utiliser qu'à trois reprises. Malgré la difficulté on se laisse prendre par l'action, assez variée, et on n'a de cesse de découvrir d'autres adversaires et de nouveaux paysages. Les graphismes fins et colorés contribuent beaucoup au plaisir, ainsi qu'un thème musical agréable. Un bon jeu d'action. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Rambo III

Console Sega, cartouche Sega

Bien qu'il porte le même nom, ce programme inspiré du film de Stallone n'a rien à voir avec les versions micro (voir *Hits* dans le n° 63). Il s'agit d'un jeu de tir qui reprend totalement le principe d'*Opération Wolf*, en offrant l'avantage de se jouer uniquement avec le Light Phaser. L'action se déroule dans différents lieux de la forteresse russe — décor qui défile en un scrolling horizontal — et vous devez abattre les soldats qui surgissent dans toutes les directions ainsi que des hélicoptères.

Les graphismes sont très réussis et l'animation excellente. L'action devient vite difficile et dès le second niveau il faut s'accrocher pour tenir le coup face à une multitude d'adversaires. A ce jour, les possesseurs d'un Light Phaser ne disposaient pas



d'un grand nombre de cartouches et ils devraient assurer le succès de *Rambo III*. Le meilleur jeu de tir sur Sega. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ action
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Hockey Powerplay

C64, disquette Electronic Arts.

Les relations USA-URSS se déroulent désormais sous le signe de la Glasnost, aussi le hockey sur glace se révèle être très approprié aux nouveaux rapports Est-Ouest. C'est donc un affrontement pacifique qui vous est offert entre les deux blocs. Le logiciel vous propose une large palette de mouvements (feintes, passes rapides, dérapages contrôlés, corps à corps) qui ne seront pas de trop pour contrer les rudes attaques adverses.

Vous pouvez choisir entre deux types de contrôle des joueurs : un mode restreint (un seul joueur) et un mode élargi (n'importe

ROLLING SOFTS



lequel des cinq joueurs). Le logiciel dispose d'un graphisme efficace (la patinoire et les décors environnants sont convaincants). Les animations jouissent de nombreuses qualités, entre autres une fluidité exemplaire du scrolling et également des mouvements de joueurs.

Les bruitages sont eux aussi corrects. A noter la présence d'un superbe poster de Mikhail Gorbatchev en tenue de hockeyeur.

Eric Caberia

Type	simulation sportive	
Intérêt		13
Graphisme		★★★★
Animation		★★★★
Bruitage		★★★★
Prix		B

By Fair Means Or Foul

CPC, disquette Superior Software

Ce logiciel de boxe, bien que classique dans sa présentation (le ring vu de côté ainsi que les deux boxeurs), n'en est pas moins



attrayant. Le thème est simple, il vous faut vaincre six adversaires de force croissante afin de parvenir au titre de champion du monde de votre catégorie. Ce qui s'avère beaucoup plus simple à dire qu'à faire puisque vos adversaires (ainsi que vous) disposent d'une large palette de coups allant de l'uppercut au direct en passant par différentes variantes de gardes.

La réalisation graphique est agréable, grâce à des sprites assez fins et une bonne utilisation des couleurs. Les animations sont rapides et rendent bien compte des coups portés. Les bruitages, contrairement à

l'accoutumée, donnent eux aussi de bons résultats (en particulier pour les applaudissements). Un programme agréable qui peut se jouer à deux ou seul contre l'ordinateur.

Eric Caberia

Type	action	
Intérêt		13
Graphisme		★★★★
Animation		★★★★
Bruitage		★★★★
Prix		B

Captain Fizz

Atari ST, disquette Psychapse.

Vous incarnez un mercenaire chargé de détruire l'ordinateur central des forces ennemies. En dépit des dédales, couloirs et autres passages qui constituent l'univers du logiciel, vous devez neutraliser les générateurs ennemis à chaque niveau en ramassant les clefs, cartes, indispensables à votre progression. Le complexe ennemi est truffé de pièges et de sentinelles que vous devez neutraliser.

L'un des principaux attraits du programme tient au fait qu'il peut se jouer à deux (cer-



taines situations n'ont d'ailleurs de solutions qu'à deux) grâce à deux écrans de visualisation séparés.

Malgré une grande richesse stratégique, le logiciel ne dispose pas de graphismes suffisamment travaillés. Les animations sont cependant rapides. Intéressant malgré quelques lacunes.

Eric Caberia

Type	action/stratégie	
Intérêt		13
Graphisme		★★★
Animation		★★★★
Bruitage		★★★★
Prix		C

Spitting Image

Amiga, disquette Domark

« Spitting Image » est une émission de télévision très populaire en Angleterre, du genre « Bébête Show », avec des marionnettes représentant des célébrités. Les héros sont Kadhafi, Madame Thatcher, Reagan, Gorbatchev, Khomeiny, Botha et le pape. Le but du jeu consiste à les ridiculiser jusqu'à ce que votre champion devienne le maître du monde. Pour cela vous devez livrer des combats complètement délirants



dans lesquels chacun des adversaires emploie les armes les plus saugrenues. Au premier abord ce programme séduit par son humour et par la qualité de sa réalisation, due à Steve Bak. Mais une fois passé le plaisir de la découverte on s'ennuie ferme car les combats se révèlent peu excitants et on a bien du mal à contrôler son personnage. Une réalisation superbe au service d'un jeu d'un intérêt discutable.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action	
Intérêt		8
Graphisme		★★★★
Animation		★★★★
Bruitage		★★★★
Prix		C

Top Gun

Console Nintendo, cartouche Konami

Ce programme, inspiré du film du même nom, met à l'épreuve vos talents de pilote de chasse dans quatre mission différentes. Vous commencez par un combat aérien,



puis il faut parvenir à couler un porte-avions ennemi, attaquer une forteresse et, pour terminer, il faut monter dans l'espace pour tenter de détruire un satellite militaire. L'accent est mis sur le combat et la partie pilotage est réduite à sa plus simple expression : le décollage se fait automatiquement et l'atterrissage est très simplifié, mais la séquence de ravitaillement en vol est intéressante.

Le combat est assez prenant et à partir de la seconde mission il faut d'excellents réflexes pour survivre car les ennemis sont nombreux et les missiles à tête chercheuse

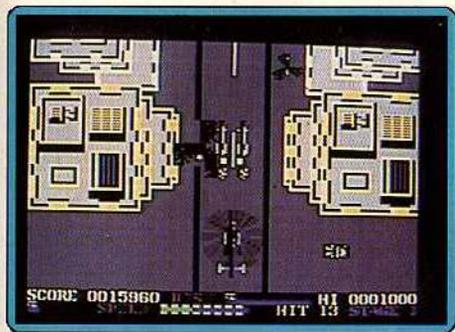
ne s'évitent pas facilement. Si vous attendez une simulation réaliste vous serez déçus, mais si vous aimez les jeux d'action vous prendrez plaisir au combat. (Notice en français.)
Alain Huyghues-Lacour

Type _____ action
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

★ Thunder Blade

C 64, disquette US Gold

On pouvait douter du résultat de l'adaptation du hit d'arcade de Sega sur 8 bits, mais il faut reconnaître qu'US Gold ne s'en est pas mal tiré. Les fans de shoot-them-up vont prendre plaisir aux nombreux combats proposés alternativement en 3D et en scrolling vertical. Les graphismes sont honnêtes et l'effet de 3D est bien rendu, bien que les décors défilent de manière assez saccadée. L'action est assez difficile mais on se laisse tout de suite prendre au jeu et la grande variété des scènes en relance l'inté-



rêt. Un programme très motivant dans lequel on ne résiste pas à l'envie de découvrir les niveaux suivants. (Notice en français.)
Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ n.c.

Version Amiga

Cette version présente de superbes graphismes, comme sur ST, mais elle est encore mieux réussie grâce à une bande sonore de meilleure qualité. Et puis surtout, l'animation est plus rapide. La meilleure conversion de ce grand hit. (Notice en français.)

Type _____ arcade
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ C

Version CPC

Cette version est plus colorée que la précédente, ce qui est agréable, mais en

revanche le graphisme est moins fin. La bande sonore est moins convaincante, mais on l'oublie dans le feu de l'action.

Alain Huyghues-Lacour

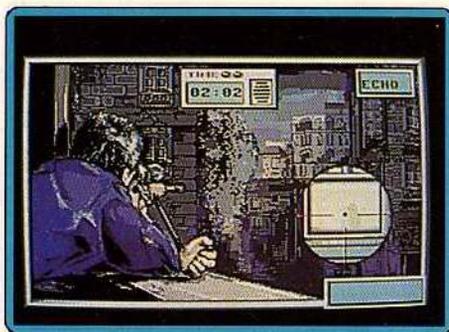
Type _____ arcade
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

★ Opération Jupiter

Amiga, disquette Infogrames

Des terroristes se sont emparés d'une ambassade dans laquelle ils se sont barricadés avec des otages. Pas question de céder ! A la tête d'un commando du GIGN composé de six hommes, vous devez abattre les terroristes, mais attention aux bavures policières. Les tireurs d'élite courent sous le feu des terroristes pour se mettre en position autour de l'ambassade et, ensuite, les forces d'intervention s'introduisent dans le bâtiment.

A la fin de votre mission vous découvrirez dans la presse un compte rendu des opé-



rations, élogieux ou très critique selon les résultats obtenus. *Opération Jupiter* est, à ce jour, le meilleur jeu d'action d'Infogrames. Il bénéficie d'une réalisation très soignée avec, notamment, un bon graphisme. On se laisse tout de suite prendre et l'on n'a de cesse de réussir la mission sans pertes. Un programme original et très accrocheur. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ action/stratégie
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ n.c.

■ The Munsters

Atari ST, disquette Again Again

Ce jeu est tiré d'une série de télévision célèbre outre-Manche, peuplée de monstres bien connus. Votre but sera d'aider la famille « Munster » à tirer Marilyn des griffes de « Old Nick ». Pour cela, vous explorerez la vaste maison. Certains monstres seront sensibles à vos boules de feu.



D'autres, par contre, (vampires et spectres) ne succomberont qu'à d'autres sorts auxquels vous n'accéderez qu'en recueillant un certain nombre d'objets.

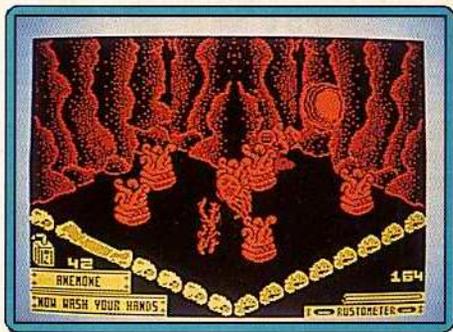
La réalisation est d'un bon niveau : la présentation est originale, les graphismes fins et l'animation fluide ; les couleurs sombres choisies renforcent l'impression de mystère et une bonne musique accompagne le jeu (Notice en français.) Jacques Harbonn

Type _____ action/aventure
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

■ Hydrofool

Spectrum, cassette FTL

Plongeur émérite, vous devez procéder au nettoyage de l'aquarium géant en ouvrant les quatre bondes de vidange. Leur activation nécessitera l'usage de certains objets que vous trouverez en explorant les alentours. Les monstres qui peuplent ce domaine devront être évités ou détruits



grâce aux armes récupérées. La réalisation est excellente.

Le relief des salles est très bien rendu, le graphisme des monstres et du plongeur très fin et leur animation d'une bonne fluidité. Une agréable musique sur plusieurs voix se mêle à quelques bruitages complémentaires.

Jacques Harbonn

Type _____ action/aventure
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Double Dragon

Console Sega, cartouche Sega

Dans cette bonne adaptation du grand succès d'arcade, vous devez affronter de redoutables adversaires pour sauver votre fiancée. Lors des combats de rue il faut éviter de vous laisser encercler par vos nombreux adversaires et tâcher de prendre leurs armes pour les utiliser à votre avantage. L'action est très prenante, surtout lorsqu'on joue à deux simultanément, et on a vraiment envie de s'accrocher pour mener la mission à son terme.

On dispose d'une option continue que l'on peut utiliser à trois reprises, mais les adversaires sont bien plus redoutables que ceux des versions sur micros. Graphisme et animation sont satisfaisants, mais on regrettera que les sprites clignotent fortement. Un jeu d'arcade très prenant. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Version C 64

Elle est très décevante. Les graphismes sont honnêtes mais très pauvres en couleurs et les coups disponibles sont moins nombreux. La bande sonore est d'une pauvreté affligeante et l'option continue est absente. Une conversion bâclée. A.H.-L.

Type	arcade
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	B

Version ST, disquette Melbourne House

La version ST ressemble en tous points à celle de l'Amiga. Seule différence notable, un environnement sonore de moindre qualité. Un logiciel réellement amusant.

Eric Caberia

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Version PC, disquette Melbourne House

Bien que le PC ne soit pas à proprement parler une machine de jeu, *Double Dragon* garde l'essentiel de ses attraits ludiques, exception faite des graphismes un peu moins beaux (les couleurs sont plus rares). Les animations donnent des effets convaincants. Les bruitages, par contre, sont anémiés (ce qui n'étonnera personne).

Eric Caberia

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★
Prix	C

Superman

Amiga, disquette Tynesoft

La préversion de ce programme, entrevue au PC Show, était alléchante. Mais, hélas, *Superman* se révèle assez décevant. On ne peut rien reprocher à la réalisation qui présente de bons graphismes, une animation



et une bande sonore satisfaisante. Pourtant, la sauce ne prend pas car le jeu est à la fois difficile et peu excitant. Le mode de changement d'armes (effectué au clavier) est très inconfortable en pleine action, et la notice en français n'est pas d'une clarté lumineuse. Dommage, l'ancêtre des super-héros aurait mérité mieux. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	10
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Version ST

Elle est identique à la précédente, pour le meilleur ou pour le pire.

Une action qui s'inspire de *Space Harrier*, mais qui est loin de présenter le même intérêt.

A.H.-L.

Type	action
Intérêt	10
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Teenage Queen

Atari ST, deux disquettes Ere

Il est difficile de s'enthousiasmer sur un strip-poker alors qu'on en a déjà vu beaucoup d'autres. Et pourtant, celui-ci est, de loin, ce qui a été fait de mieux dans le genre. Les dessins sont superbes, sans aucune comparaison avec ceux des précédentes versions, et ils sont bien plus suggestifs que des digitalisations. Elle est très séduisante cette *Teenage Queen*, et comme les dessins sont nombreux, il faut



s'accrocher pour tout découvrir, d'autant plus qu'elle bluffe bien, cette petite. Si vous êtes tenté par un strip-poker, choisissez ce programme et pas un autre. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	strip-poker
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	—
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Version Amiga

Ce strip-poker présente quelques attraits. Les graphismes non digitalisés sont nombreux et variés. D'excellentes digitalisations de voix et de rires accompagnent la partie mais on aurait aimé davantage de variété.

Jacques Harbonn

Type	strip-poker
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	—
Bruitage	★★★★★
Prix	C

Technocop

ST, deux disquettes Gremlin

Vous tenez le rôle d'un flic de l'an 2000, et vous devez arrêter de nombreux criminels. Heureusement, vous disposez d'un équipement ultra-moderne. Alors que vous roulez au volant de votre superbe voiture, le central vous envoie le portrait du suspect que vous devez arrêter et il ne vous reste plus qu'à foncer.

Toutes sortes de voyous vous attaquent et vous devez les éliminer sans perdre un instant car vous disposez d'un temps limité pour rejoindre le fuyard. Guidez-vous à l'aide de votre ordinateur de poignet. La réalisation est soignée; pourtant ce pro-

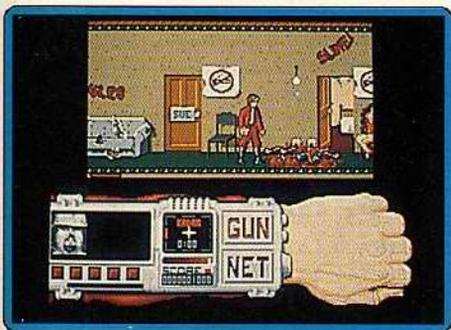
gramme n'est pas extrêmement passionnant et l'on risque de s'en lasser assez vite. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Version Amiga

Elle s'avère identique à la précédente. Lors



des premières parties, on se laisse séduire par les graphismes de qualité, mais l'intérêt retombe vite.

Dommage ! *Technocop* aurait pu être un excellent jeu d'action. A.H.-L.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Version CPC

Une version assez réussie en ce qui concerne le graphisme, surtout dans la partie qui se déroule sur la route. Un honnête jeu d'action. A.H.-L.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Version C 64

Réalisation soignée également sur ce micro, mais l'action reste un peu décevante. A.H.-L.

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Version Spectrum, cassette Gremlin

Cette version est correcte. Les graphismes sont fins et assez variés et l'animation bonne, en particulier dans la séquence de conduite. Par contre il n'y a ni bruitage, ni musique. Jacques Harbonn

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	-
Prix	B

Rack'Em

PC (CGA, EGA), disquette
Accolade

Les passionnés de billard vont enfin connaître les plaisirs et le réalisme d'une table 3D ! Accolade écrase avec joie tout les « pools » disponibles jusque là sur PC. Son secret : le souci du détail et la qualité des graphismes et animations ! La présentation de *Rack'Em* est tout d'abord somptueuse. Viennent ensuite quatre modes de jeu différents auxquels s'ajoute la possibilité de créer vos propres règles.

Fidèle à sa réputation, Accolade nous offre enfin un graphisme 3D très soigné et une maniabilité exemplaire. La direction de tir est définie en vue aérienne et les effets sont placés directement sous la boule (vous choisissez le point d'impact). Le tout est



facile à prendre en main. Accompagné d'une notice (en français, merci...) très détaillée, ce soft souffre quand même de lenteur sur les petites configurations PC (lorsque plusieurs boules sont en mouvement, par exemple). *Rack'Em* n'en reste pas moins le meilleur billard actuellement disponible sur PC. Olivier Hautefeuille

Type	billard 3D
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★ (AT)
Bruitage	-
Prix	C

Purple Saturn Day

Amiga, disquette Ere

Avec *Purple Saturn Day*, Exxos nous fait participer à des olympiades galactiques. Les quatre épreuves proposées sont si originales que l'on est vraiment dérouteré au premier abord. Mais après une sérieuse étude de la notice et un solide entraînement, on commence à y voir plus clair. Ces épreuves, difficiles mais intéressantes, se déroulent dans une atmosphère très particulière. Il faut dire que la réalisation est par-



ticulièrement soignée : bon graphisme, animation irréprochable, couleurs parfaitement utilisées et bande sonore de qualité. C'est vraiment un soft pas comme les autres ; certains vont l'adorer, tandis que d'autres n'accrocheront pas. Mais de toute façon, on ne pourra pas reprocher à Exxos un manque d'originalité et d'ambition. Un programme surprenant. (Notice en français.) Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

War In Middle Earth

Amstrad CPC,
cassette Melbourne House.

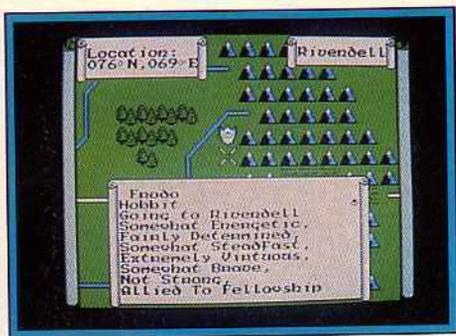
Avis aux fans de Tolkien ! Cet épisode retrace la deuxième moitié de la célèbre aventure de Frodon. Mais là où l'on attendait un classique jeu d'aventure, voici un trop simple wargame. La carte des Terres du Milieu s'affiche sur l'écran. Premier travail, localiser chacune de vos forces. Le curseur pointe une première compagnie. Il s'agit de Frodon et de Sam. Plus loin Gandalf et Eomer accompagné d'une armée... A partir de là, vous allez ordonner à toutes les compagnies des déplacements vers un point stratégique.

War In Middle Earth est un logiciel un peu décevant. Tout d'abord parce qu'il ne possède aucun trait « aventure », ensuite parce son contenu ludique est trop réduit. Le joueur ne contrôle que peu de choses : le déplacement des armées, leur regroupement en une force plus grande et la conduite « joueur à joueur » des batailles (bien moins d'éléments que les wargames guerriers classiques).

On a vite fait le tour de cette « simulation » ! Il ne reste alors que l'ambiance du roman pour faire rêver et ce n'est pas toujours suffisant ! A noter enfin que les animations et graphismes des batailles sont très beaux pour un CPC.

Olivier Hautefeuille

Type	wargame
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	B



Version Spectrum

Elle est quasiment identique à la version CPC. La réalisation est moyenne, mais le jeu reste intéressant, en particulier pour les mordus de Tolkien. J.H.

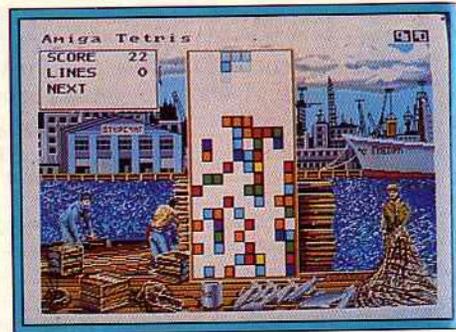
Type _____ *wargame*
 Intérêt _____ **12**
 Graphisme _____ **★★★**
 Animation _____ **★★★**
 Bruitage _____ **-**
 Prix _____ **B**

★ Tetris

Amiga, disquette Spectrum Holobyte

Les amigalomaniaques russophiles, effondrés par les vertus soporifiques de *Tetris* sur leur machine, vont enfin retrouver des raisons d'espérer. Directement dérivée de la version destinée au *Macintosh*, cette nouvelle adaptation rend en effet justice aux performances de l'*Amiga*. La molle musique qui engluait l'ancienne version cède la place aux airs guillerets de la Russie traditionnelle et à des bruitages digitalisés, alors qu'alternent en fond des images évoquant des paysages bucoliques ou décors de science-fiction.

La fausse perspective qui compliquait inutilement le dessin des pièces est heureusement abandonnée, et les barres signalent désormais leur désintégration prochaine par un bref clignotement. On peut enfin choisir son niveau et jouer, le cas échéant, avec des handicaps. (Notice en anglais.)
 Jean-Philippe Delalandre



Type _____ *réflexion*
 Intérêt _____ **18**
 Graphisme _____ **★★★★★**
 Animation _____ **★★★★★**
 Bruitage _____ **★★★★★**
 Prix _____ **n.c.**

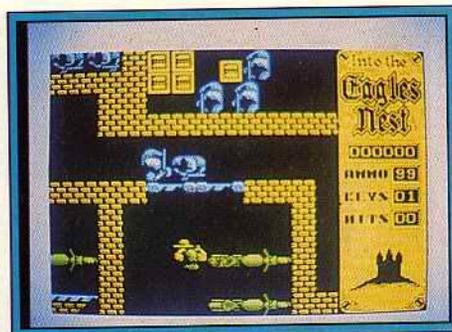
■ G. Nius

Atari ST, disquette Lankhor

L'aspect le plus séduisant de ce soft d'aventure/action réside dans l'originalité

Exhaustilt !

Tous les logiciels parus dans Tilt ! Après les hits, les Rolling Softs, les previews et les avant-premières, voici des tableaux pour vous présenter tous les softs, que sans nous, vous n'auriez jamais connus. Un bon moyen aussi de vous présenter les compilations, superbes, mais qui regroupent des jeux que nous avons déjà présentés dans le passé. De Amiga Gold Hits à Zero Gravity, il y en a pour tous les goûts...



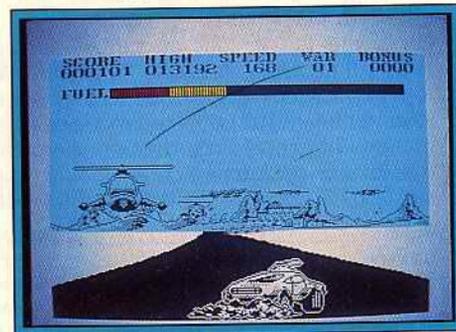
Eagle Nest (Spectrum).



Cybernoïd II (CPC).



Archon Collection (CPC).



Fire and Forget (Spectrum).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Hit!	AMIGA GOLD HITS VOLUME 1 US Gold	Amiga	Compilation	★★★★★	★★★★★
A connaître	ARCHON COLLECTION (THE) Electronic Arts	Amstrad CPC	Action-Stratégie	★★★★	★★★
Hit!	ARCHON COLLECTION (THE) Electronic Arts	Spectrum	Stratégie/Action	★★★	★★★
Hit!	BARD'S TALE II (THE) Electronic Arts	PC, (EGA, CGA)	Jeu de rôle animé 3D	★★★★★	★★★
Hit!	CYBERNOÏD II Hewson	CPC	Action	★★★★★	★★★★★
Hit!	DEFIS DE TAITO (LES) Imagine	CPC	Compilation	★★★★★	★★★★★
Nul	DESOLATOR US Gold	ST	Action	★★★★	★★★
Nul	DISK 15 Cascade Games	ST	Compilation	★★★	★★★
Hit!	DYNAMITE Ocean	CPC	Compilation	★★★★★	★★★★★
A connaître	EAGLE NEST Players	Spectrum	Action/Aventure	★★★★	★★★★
A connaître	ELIMINATOR Hewson	Amiga	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
A connaître	FIFTH GEAR Rack-It	C 64	Action	★★★★	★★★★
A connaître	FIRE AND FORGET Titus	Spectrum	Action	★★★★	★★★★★
Bof	FIREZONE PSS	Amiga	Wargame	★★★★	★★★
Bof	FISTS'N THROTTLES Elite	CPC	Compilation/ Action	★★★★	★★★★
Bof	FOOTMAN Topdown	Amiga	Action	★★★	★★★★
A connaître	FOUR SOCCER Code Masters	Spectrum	Football	★★★	★★★★



heureusement joli et rapide. A voir, si l'on est un adepte du genre. Sinon... Rien d'inouïable !
Olivier Hautefeuille

Type _____ aventure / action
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★ ★ ★ ★
Animation _____ ★ ★ ★ ★
Bruitage _____ ★ ★ ★ ★
Prix _____ B

The Train

Amstrad CPC,
disquette Accolade

Ce logiciel qui était déjà un chef-d'œuvre sur C64 poursuit sa carrière sur CPC. La conversion est réussie. Comme sur les précédentes versions, vous devez vous emparer d'un train allemand durant la Seconde Guerre mondiale et procurer à l'ennemi un maximum de dommages. Ce programme est d'un grand intérêt puisqu'il allie le brio, le jeu d'arcade (tirs à la mitrailleuse), la simulation de conduite d'un train et même les éléments de stratégie. Comme on peut le



constater, outre sa valeur historique, ce logiciel ne manque pas d'atouts. Ses graphismes tirent agréablement parti des possibilités du CPC. Les animations donnent un supplément de réalisme. Un bon programme.
Eric Caberia

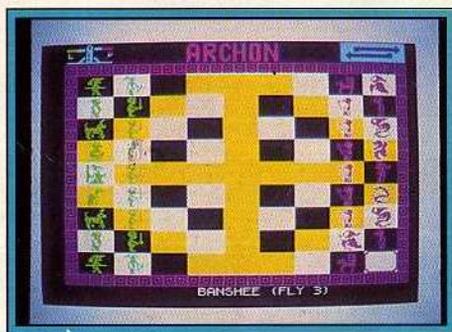
Type _____ action / simulation
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★ ★ ★ ★ ★
Animation _____ ★ ★ ★ ★ ★
Bruitage _____ ★ ★ ★ ★ ★
Prix _____ B

du graphisme 3D de son décor. Votre robot court sur des passerelles très étroites qui relient les salles sur les côtés mais aussi dans la profondeur de l'écran. Il vous faut éviter les trappes ou utiliser les ascenseurs pour atteindre les niveaux supérieurs... Le pilotage du sprite est délicat et représenté à lui seul l'intérêt majeur de la partie. Pour le reste, il s'agit de tirer sur les robots ennemis et de récolter des armes, boucliers ou bonus énergétiques.

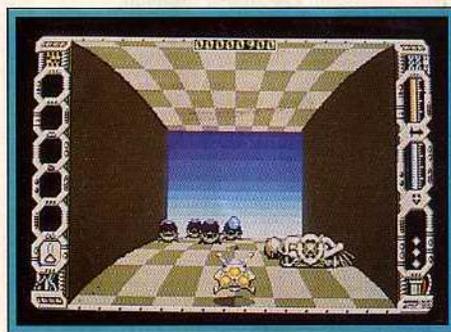
Côté action, G. Nius est très classique mais



Bard's Tale II (PC).



Archon Collection (Spectrum).



Eliminator (Amiga).

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★	17	C	Une excellente compilation : <i>Leader Board</i> , un « best » du golf, <i>Jinks</i> , un casse-briques fou et évolutif, <i>Bionic Commando</i> pour les amateurs d'action/échelle et <i>Rolling Thunder</i> pour l'aventure/action. A ceux qui ne possèderaient pas encore quelques-uns de ces titres fameux, une excellente affaire. O.H.
★★	14	B	Cette compilation regroupe les deux volumes du célèbre <i>Archon</i> . Sur un échiquier, vous déplacez des personnages riches en pouvoirs et lancez des combats « action/sortilèges ». Réalisation soignée sur CPC, la stratégie reste des plus passionnantes. (cf Tit 41, 51, 56 et 62) O.H.
★★★	17	B	Cette compilation regroupe deux jeux exceptionnels de stratégie mêlée d'action et de magie. Etablissez vos positions, lutez en un petit jeu d'action et utilisez les sorts avec justesse pour éviter que l'obscurité ne gagne sur la lumière. La réalisation est moyenne mais le jeu passionnant. J.H.
★★	16	C	La quête continue... Après avoir créé votre équipe, vous partez à la découverte d'un univers très bien dessiné sur PC. Le maniement du soft est particulièrement facile. <i>Bard's Tale II</i> est finalement très proche de la première version. Il a de quoi passionner les amateurs à long terme. A voir. O.H.
★★★★	15	B	<i>Cybernoid II</i> reprend le même principe que la première version, tout en l'améliorant. Un excellent shoot-them-up qui ne vous laisse pas un instant de repos. Des adversaires redoutables vous attendent dans chaque salle et il faut vraiment se battre pour progresser. Les graphismes sont superbes sur CPC. A.H.L.
★★★★	15	C	Une compilation qui reprend les conversions des grands succès d'arcade de Taito. Tous ces titres sont excellents : les casse-briques — <i>Arkanoid</i> et <i>Revenge of Doh</i> —, les shoot-them-up — <i>Flying Shark</i> et <i>Slap Fight</i> —, le combat avec <i>Target Renegade</i> , et un grand jeu de plates-formes : <i>Bubble Bobble</i> . A.H.L.
★★	7	C	<i>Desolator</i> , comme son nom l'indique, illustre parfaitement à quel point certains logiciels peuvent être désolants. Votre mission : libérer des enfants retenus prisonniers par Kairos, le génie du mal. La médiocrité des graphismes, les animations naïves, font de ce soft un vrai navet. E.C.
★	2	B	Un ensemble de quinze jeux vous est proposé sur cette disquette. Les softs ne dépassent pas en qualité les programmes du domaine public. Les éditeurs de cette compilation semblent penser qu'il suffit de vendre les programmes au kilo pour compenser leur qualité défallante. E.C.
★★★★	15	C	Une excellente compilation qui reprend de grands jeux d'action : des adaptations de films comme le superbe <i>Platoon</i> ou <i>Predator</i> , des jeux d'arcade avec <i>Gyrosor</i> , <i>Karnov</i> , <i>Combat School</i> et <i>Salamander</i> , ainsi que <i>Crazy Cars</i> et un grand jeu d'arcade/aventure : <i>Driller</i> . Convaincant pour les amateurs du genre. A.H.L.
★★★★★	15	A	Votre mission : vous introduire dans une forteresse nazie, délivrer vos camarades, et détruire la forteresse en tuant le plus de Nazis possible. Il faudra rechercher aussi munitions, clés et pansements. Graphisme et animation sont de bon niveau et une excellente musique accompagne le jeu. J.H.
★★★★★	14	C	Un shoot-them-up efficace en 3D dans lequel vous circulez sur une route sinueuse en affrontant toutes sortes d'Aliens. Pour survivre, il faut se procurer des armes et refaire le plein de munitions. Une réalisation de qualité par l'auteur du célèbre <i>Nebulus</i> . Pas très original, mais accrocheur. A.H.L.
★★★★	12	A	Cet agréable « budget » vous propose une course automobile dans laquelle tous les coups sont permis. Au départ vous disposez d'une somme d'argent pour acheter des armes, de l'essence ou pour faire des réparations. La route est vue de dessus, à la manière de <i>Spy Hunter</i> , et défile en un scrolling vertical fluide. A.H.L.
★★	13	B	Aux commandes de votre bolide armé, vous poursuivez votre route, évitant les voitures qui barrent le chemin, les hélicoptères qui vous canardent et les mines qui jonchent le sol. Les graphismes sont fins et l'animation très rapide. Par contre, les bruitages sont sommaires. (Notice en français). J.H.
★★★	12	C	Cette initiation aux wargames propose neuf scénarios. Chacun d'eux se déroule sur un temps très court, les parties ne dépassant pas 10 ou 15 minutes. La réalisation d'ensemble est correcte mais ce logiciel risque de laisser les vrais amateurs de wargames sur leur faim. (Jeu et notice en français). J.H.
★★★	10	B	Cette compilation contient des programmes qui pour la plupart ont eu un succès individuel respectable. On peut citer <i>Jkar Warrior</i> , <i>Enduro Racer</i> , <i>Thundercats</i> , <i>Buggy Boy</i> et <i>Dragon's Lair</i> . La qualité des réalisations est variable mais dans l'ensemble la compilation peut satisfaire. E.C.
★★★★	10	C	Ce Pac-Man classique (2D) fait un peu triste figure après la sortie de <i>Pacmania</i> . Les graphismes sont moyens mais l'animation fluide et les bruitages assez travaillés. Seuls avantages réels : il dispose d'un éditeur de tableaux incorporé, de deux types de jeux et du choix du niveau de départ. J.H.
★★★	13	B	Cette compilation est dédiée au football : jeu à 11 joueurs très complet, en intérieur où la balle rebondit sur les murs, dans la rue où l'on peut se servir des obstacles et enfin entraînement technique. La réalisation est moyenne mais les épreuves restent intéressantes. (Notice en français) J.H.

ROLLING SOFTS



PT 109 (PC).



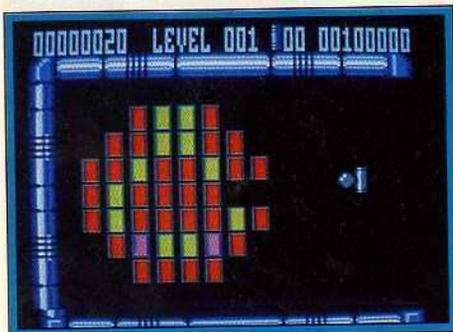
Uninvited (Apple II GS).



Helter Skelter (ST).



Mickey Mouse (Amiga).



Krakout (CPC).

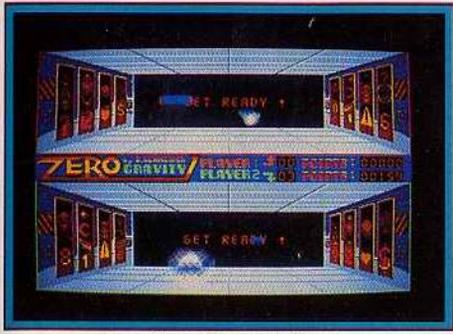


Hellfire Attack (Spectrum).

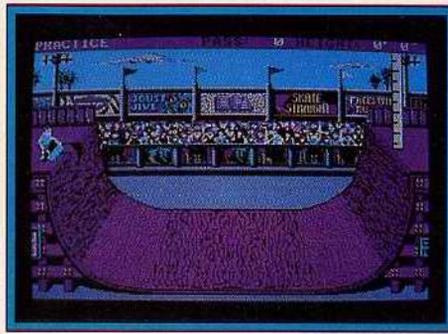


History of the Making (Spectrum).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof	FUSION II Loricels	CPC	Action	★★★★	★★★★
Bof	GARY LINEKER'S SUPERSKILLS Gremlin	C 64	Simulation sportive	★★★★	★★★★
Nul	GI HERO Firebird	CPC	Arcade/Aventure	**	***
A connaître	HALLS OF MONTEZUMA Electronic Arts	PC	Wargame	***	—
Bof	HELLFIRE ATTACK Martech	Amiga	Shoot-them-up	★★★★	★★★★
Bof	HELLFIRE ATTACK Martech	C 64	Shoot-them-up	★★★★	★★★★
A connaître	HELLFIRE ATTACK Martech	Spectrum	Action	***	***
A connaître	HELTER SKELTER ASL	ST	Action	★★★★	★★★★
Hit	HISTORY OF THE MAKING US Gold	CPC	Compilation	★★★★	★★★★
Hit	HISTORY OF THE MAKING US Gold	Spectrum	Compilation	★★★★	★★★★
Nul	HOTBALL Satory	ST	Sport	★★★★	***
A connaître	ICE HOCKEY Datatype	ST	Simulation sportive	***	★★★★
Bof	JET BIKE SIMULATOR Code Masters	C 64	Action	***	★★★★
A connaître	KENNEDY APPROACH Microprose	Atari ST	Simulateur de contrôle aérien	**	**
Bof	KING'S PERIL Amethyst Software	Atari 800/XL/XE	Echecs	***	—
A connaître	KRAKOUT KIXX	CPC	Casse-briques	★★★★	★★★★
A connaître	MANHUNTER IN NEW YORK Sierra on Line	Apple II GS	Jeu d'aventure animé	***	***
A connaître	MICKEY MOUSE Gremlin	Amiga	Action	★★★★	★★★★
Bof	MISSION COMBAT Questrek	Amiga	Simulateur de vol	**	**
Bof	MONOPOLY Sega	Console Sega	Jeu de société	★★★★	★★★★
Bof	PINBALL WIZARD Sierra	Apple II GS	Jeu d'arcade	***	**
A connaître	PRO SKATEBOARD SIMULATOR Code Masters	Spectrum	Skateboard	***	★★★★
A connaître	PT109 Spectrum Holobyte	PC (EGA, CGA)	Simulateur de combat naval	★★★★	★★★★ (AT)
A connaître	4 STARS Coktel Vision	Amiga	Compilation	★★★★	★★★★
Nul	ROY OF THE ROVERS Gremlin	C 64	Arcade/Aventure	***	***
Nul	ROY OF THE ROVERS Gremlin	Spectrum	Aventure et Action	**	***
A connaître	SAVAGE Firebird	Spectrum	Action	★★★★	★★★★
Bof	SIDE ARMS GO	Amiga	Shoot-them-up	★★★★	★★★★
A connaître	SKATE OR DIE Electronic Arts	PC (EGA, CGA)	Multi-épreuve skateboard	★★★★	★★★★
Bof	SORCERY 2 Virgin Games	Amiga	Arcade/Aventure	★★★★	★★★★
Hit	SUPREME CHALLENGE Beau-Jolly	C 64	Compilation	★★★★	★★★★
A connaître	UNINVITED Mindscape	Apple II GS	Jeu d'aventure	★★★★	—
A connaître	ZERO GRAVITY EAS	Atari ST	Action	★★★★	★★★★



Zero Gravity (ST).



Skate or Die (PC).



Pro Skateboard Simulator (Spectrum).

BRUITAGE	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
***	9	B	Un jeu de plates-formes sympathique, mais qui manque franchement d'originalité. L'action démarre bien, mais elle s'essouffle vite. Les salles se ressemblent toutes, on s'y promène avec ennui et ce n'est pas la réalisation, assez moyenne, qui peut sauver l'affaire. A.H.L.
****	9	B	Il est beaucoup moins amusant de s'entraîner à un sport que de le pratiquer. Un constat confirmé par ce jeu dans lequel il faut suivre l'entraînement de Gary Lineker, le célèbre footballeur anglais. L'action, peu motivante, est très répétitive. Honnêtement réalisé, mais ennuyeux. A.H.L.
***	5	B	Avec Firebird on va toujours du meilleur au pire; cette fois-ci c'est le pire. On a toutes les peines du monde à se mettre dans la peau de ce soldat mal dessiné qui se déplace maladroitement sur l'écran. L'action, répétitive et inintéressante n'est pas plus convaincante. A.H.L.
—	14	C	Un wargame sérieux qui présente cinq batailles livrées par les marines US depuis leur création jusqu'à la guerre du Vietnam: très complet et bien documenté, mais attention, avec une notice (indispensable) en anglais. Les débutants auront bien du mal. Un bon challenge pour joueurs confirmés. A.H.L.
****	9	C	Hellfire Attack fait mauvaise figure face à Thunder Blade. Graphismes moyens, animation médiocre et une action aussi répétitive que peu excitante. On s'amuse un peu pendant quelques parties, puis on range la disquette pour ne plus la sortir. L'idée n'était pas mauvaise, mais le résultat est un shoot-them-up de série B. A.H.L.
****	11	B	Ce shoot-them-up est un croisement entre Thunder Blade et Afterburner: le principe est prometteur mais le résultat décevant. Les graphismes sont réussis, mais l'effet de 3D n'est guère convaincant. L'action n'est pas très excitante: trop facile au début, sans transition, très difficile. Dommage! A.H.L.
*****	13	B	A bord de votre hélicoptère de combat, vous affrontez les vagues successives d'avions et d'hélicoptères envoyés pour vous détruire. Les graphismes sont assez fins et l'animation rapide et fluide mais les couleurs pauvres. Une étonnante musique digitalisée présente le jeu. (Notice en français). J.H.
****	13	B	Ce logiciel est ce qu'il convient d'appeler un programme simple, mais comme nombre de jeux de ce type, cette caractéristique devient un immense avantage plus on y joue. Votre tâche consiste à heurter dans l'ordre que détermine l'ordinateur, une des nombreuses créatures mobiles à l'écran. Agréable. E.C.
****	16	C	Une magnifique compilation qui reprend quinze grands classiques: des Epyx avec World Games et Super Cycle, des grands succès d'arcade, Gauntlet en tête, des chefs-d'œuvre comme Leader Board, Bruce Lee ou Beach Head. L'idéal pour nouveaux venus sur CPC.
****	16	B	Cette compilation regroupe quinze titres couvrant des domaines divers: golf (Leader Board), karaté (Kung Fu Masters et Bruce Lee), en passant par les courses de motos (Super Cycle), le sport multi-épreuve (World Games), la guerre (Beach Head I et II) ou l'aventure/action (Gauntlet). Un excellent choix. J.H.
***	5	C	On entendait parler depuis longtemps de ce jeu qui devait être une petite merveille et vu le temps passé à le développer, on attendait l'ultime programme de football. Mais c'est un échec total: la réalisation est médiocre, le mode de contrôle mal foutu et on cherchera en vain le moindre intérêt. A.H.L.
****	14	C	Ce logiciel constitue l'un des must du hockey sur glace sur micro. Il dispose d'un nombre invraisemblable de variables toutes paramétrables (composition des équipes, des lignes d'attaque ou de défense), assorties de graphismes simples mais de bonnes animations. E.C.
****	11	n.c.	Les concepteurs de Code Masters semblent être en quête de courses originales. Puisqu'après le bicross (voir numéros précédents), c'est une course de scooter marin qui nous est proposée. La réalisation est efficace ainsi que l'animation et les bruitages, mais les sprites sont trop petits. E.C.
***	12	B	Vous dirigez, sur la carte d'un aéroport, l'atterrissage de plusieurs appareils... Edité sur C 64 il y a deux ans, Kennedy Approach a vieilli. On s'attendait à une modernisation des graphismes. Mais la version ST est identique à l'ancienne version C 64. Dommage. La stratégie du jeu reste séduisante. O.H.
*	10	A	King's Peril est un jeu d'échecs dépourvu où vous affrontez uniquement le Roi adverse. Vous devez avec 3, 4 ou 5 pièces mettre échec le Roi, en un minimum de coups. Mais attention, variante: il peut lui aussi gagner la partie! Un jeu sans prétention et plutôt d'entraînement. 20F en CB! L.T.
***	11	A	Krakout rentre dans cette nouvelle catégorie de casse-briques qui constitue la synthèse de plusieurs genres. En effet, contrairement au traditionnel mur de briques, vous devez neutraliser nombre de créatures malfaisantes qui tentent de détruire votre raquette. Un logiciel correct. E.C.
****	14	C	La version GS de Manhunter est identique à celle du ST, à part des bruitages mieux réalisés. Cette aventure futuriste vous met dans la peau d'un « chasseur de primes », dans un New York contrôlé par des extra-terrestres. L'interface Sierra on Line est toujours aussi pratique. F.H.
*****	13	C	Un jeu vraiment magnifique, tout à fait représentatif de l'univers de Disney, avec de superbes graphismes et des couleurs chatoyantes. L'action, bien qu'assez variée, n'est pas vraiment très excitante et conviendrait plutôt aux très jeunes joueurs. Mais comment refuser une balade à Disneyland? A.H.L.
***	10	D	Aux commandes de votre avion de reconnaissance non armé, vous effectuez l'une des vingt missions consistant à photographier des bases de missiles interdites. La simulation est assez complète mais le graphisme et l'animation sont médiocres et les bruitages réduits. Seule la présentation est jolie. J.H.
*****	11	C	Il y a déjà eu des Monopoly sur micro, mais cette version est de loin la meilleure. Le graphisme est excellent et les séquences de déplacement des pions sont animées. Irreprochable... Mais on peut douter de l'intérêt d'une telle adaptation, alors qu'il est si agréable de jouer entre amis autour d'une table. A.H.L.
**	9	C	Un soft dont l'adaptation est très décevante. Le sprite de la boule cignone en se déplaçant. Les bruitages rappellent ceux du ST. Néanmoins, le jeu conserve son intérêt ludique, malgré cette réalisation décevante. Couleurs un peu criardes. F.H.
****	14	A	Sur votre planche à roulettes, vous effectuez sept parcours, composés d'une épreuve en parc où vous ramassez les drapeaux et d'une épreuve de cross, le tout en temps limité. Les décors sont simples mais l'animation fluide et une bonne musique sur plusieurs voix accompagne le jeu en 128 K. J.H.
***	14	C	PT 109 est un simulateur très complexe qui vous propose des missions d'entraînement et des batailles complètes. Sa prise en main est difficile même pour les premiers niveaux. Graphismes et animations sont très fouillées. Convaincant sur AT en EGA mais trop lent sur un PC de base. O.H.
****	12	C	Une compilation assez disparate avec quatre programmes. En vedette, l'excellente adaptation de « Blueberry », la grande BD de Giraud. A côté, on trouve Enigme à Oxford, un éducatif anglais. Et pour terminer, deux jeux d'action allemands: Spaceport, difficile mais prenant et Skyblaster, sans grand intérêt. A.H.L.
***	3	B	Roy doit retrouver ses équipiers, kidnappés par des gangsters, avant de pouvoir disputer un match de football important. Deux jeux en un: arcade/aventure puis football. L'idée est intéressante, mais les deux sont aussi nuls l'un que l'autre et 0+0=0. Graphismes affreux, animation lamentable. A.H.L.
*	8	B	Vous devez retrouver les membres de votre équipe de football au cours d'un petit jeu d'aventure, puis jouer le match. Mais la réalisation ne suit pas. Les graphismes sont moches, l'animation moyenne et les bruitages quasi absents en dehors de la musique de présentation. (Notice et jeux en français). J.H.
****	14	B	Armé de votre hache, vous vous enfoncez dans les profondeurs d'un donjon peuplé de monstres et semé d'embûches. Ramassez les objets en chemin pour vous aider. La réalisation est excellente, tant sur le plan des graphismes (fins) et de l'animation (fluide) que sur celui des bruitages (variés). J.H.
****	10	C	Conversion d'un jeu d'arcade peu remarquable. Side Arms est un shoot-them-up à scrolling horizontal et armement évolutif, sans aucune originalité. Il y a de bien meilleurs choix dans le genre sur cette machine. Un shoot-them-up de seconde zone. A.H.L.
***	14	B	Disponible sur C 64 (Tilt 52) et Apple II GS (Tilt 63), Skate or Die apporte à la ludothèque PC sa première vraie simulation de skateboard. Plusieurs épreuves vous mènent vers des pistes complexes, des tremplins ou « bassines ». Les graphismes PC sont réussis et les animations suffisamment rapides. O.H.
****	10	C	Un programme qui a eu son heure de gloire, sur 8 bits, il y a quelques années. Cette nouvelle version n'apporte pas un plus très convaincant et le concept a mal vieilli. On ne se laisse pas prendre, d'autant plus que l'action est très difficile. On aurait peut-être pu y croire avec une réalisation plus brillante. A.H.L.
*****	15	B	Une compilation de qualité qui réunit des titres prestigieux. Deux grands jeux de réflexion — Sentinel et Tetris —, Ace II, un simulateur de vol et deux grands classiques de la 3D en vecteurs: Starglider et Elite. Des valeurs sûres. Indispensable, si vous ne possédez pas ces jeux. A.H.L.
****	13	D	Un très bon jeu dans la lignée de Shadow Gate et de Déjà Vu. Agrémenté de magnifiques graphismes et de bruitages de qualité. Cette aventure qui se joue presque exclusivement à la souris, se situe dans une maison hantée, pleine de surprises. F.H.
****	13	C	Dans ce jeu original, vous renvoyez la balle à l'aide d'une raquette et marquez des points lors du rebond sur les parois. La 3D est bien rendue, la balle se déplaçant en profondeur de votre raquette à celle de l'ordinateur. Animation et bruitages sont d'un bon niveau. (Notice en français.) J.H.

Light Phaser Sega.

Moonraker 1 : lourd et peu ergonomique. Les ventouses n'adhèrent pas. Un modèle dépassé.

Tac 30 : un modèle assez simple, mais avec tir automatique. Satisfaisant.

Control Stick : une bonne manette Sega. Précise, mais le manche tourne sur lui-même. Agréable.

Pistolet Nintendo.

Mega Blaster : le bas de gamme de chez Konix. Un bon rapport qualité/prix. Honnête.

Pas d'orchidée pour mon joystick

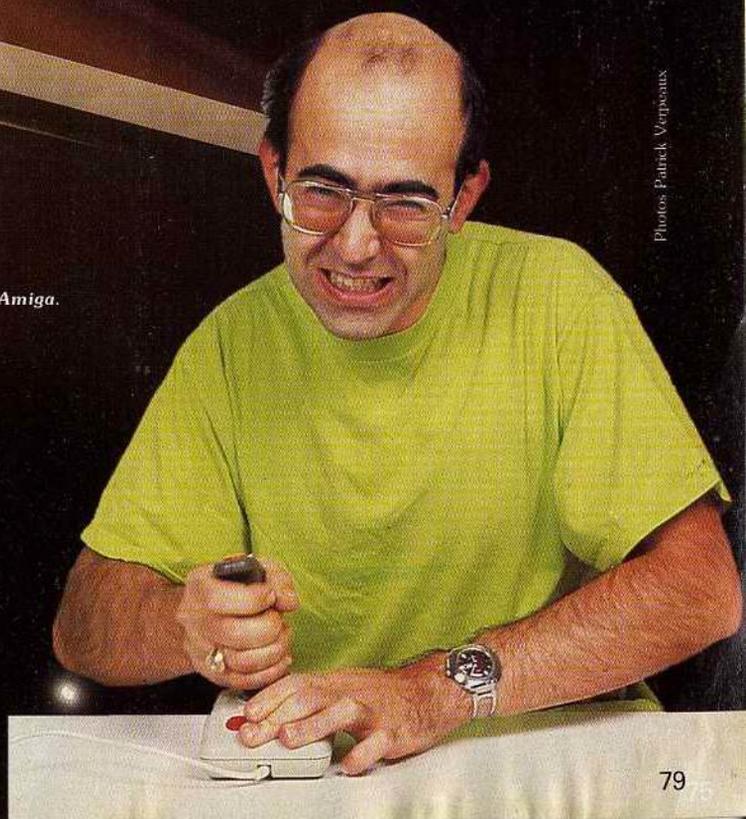
Qu'importe le joystick, pourvu qu'on ait l'ivresse ! Pas si simple ! Ils glissent des doigts, se cassent, se bloquent, n'en font qu'à leur tête. Après en avoir usé des centaines et des centaines, Tilt vous offre le fruit de sa longue expérience.

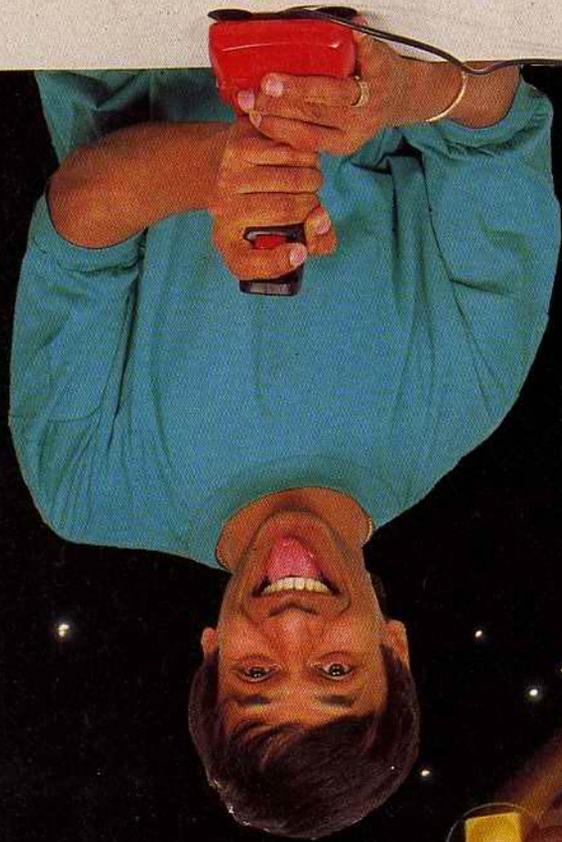


Phaser One :
excellente ergonomie,
une manette précise
et rapide. Un très bon
choix.

Pistolet Actionware pour Amiga.

Pro 5000 : solide,
avec un manche assez
ferme. Simple et
efficace.





Zipstick : aussi agréable que précis. Un seul défaut : un câble ridiculement court. Séduisant.

Crystal Clear : design réussi avec boîtier transparent. Dommage que le manche soit si mou. Un gadget.



Euromax Professionnel : un modèle solide au manche assez ferme. Simple, mais efficace.



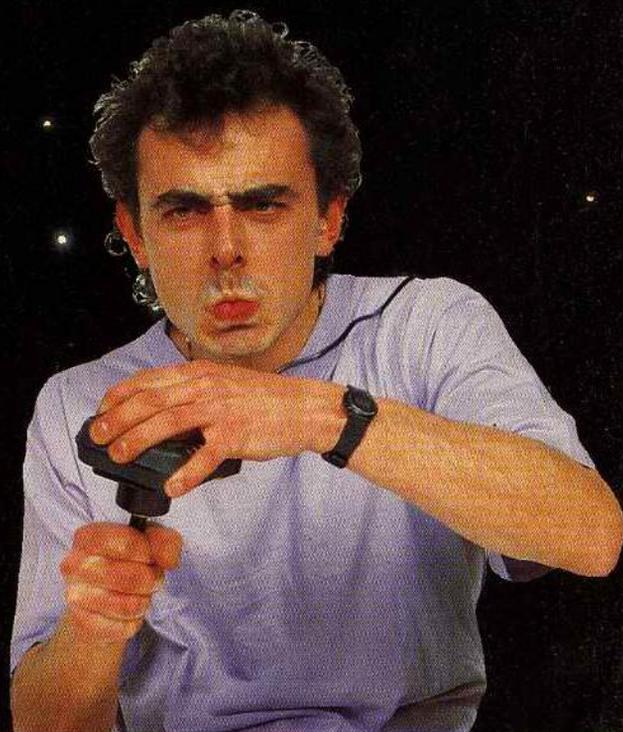
Quickshot X : un joystick assez particulier pour PC avec une bonne adhérence des ventouses. A essayer.

*Controllor, inspiré du
vieux modèle Atari.
Vieillot.*

*Speedking PC. Très
bon choix sur PC.*

*Le Boss : solide et
précis, mais une
ergonomie discutable
et un manche qui
tourne sur son axe.
Moyen.*

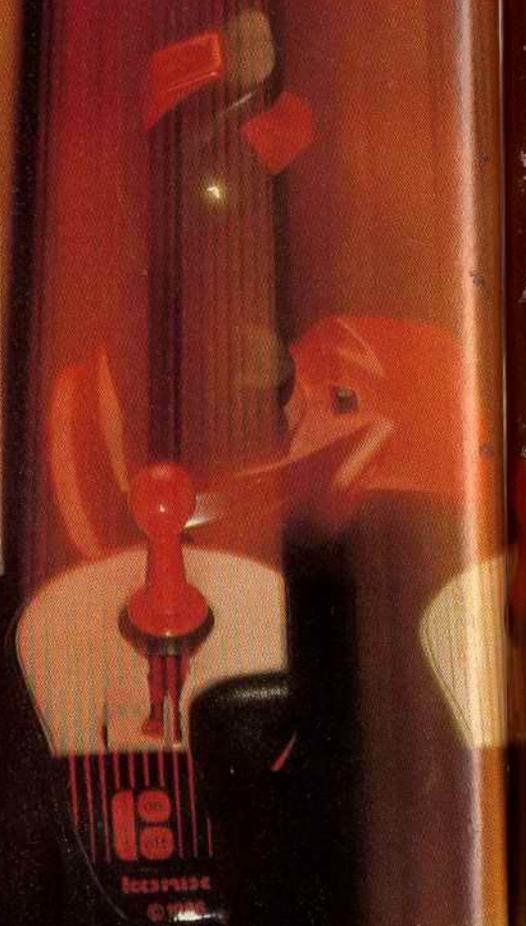
*Quickshot : un
classique du tir
automatique qui a ses
inconditionnels. Très
bon rapport
qualité/prix.*



Nes Advantage : une manette de luxe, style arcade, avec turbo. Elle est très lourde, ce qui donne une bonne tenue une fois posée. Elle devrait sortir en France prochainement, mais à quel prix ?



Quickjoy III : le nouveau modèle de Spectravideo est nettement supérieur aux précédents. Excellente adhérence des ventouses. Efficace.



Terminator : c'est un gadget amusant, mais un joystick lamentable sous tous les rapports. Nul.

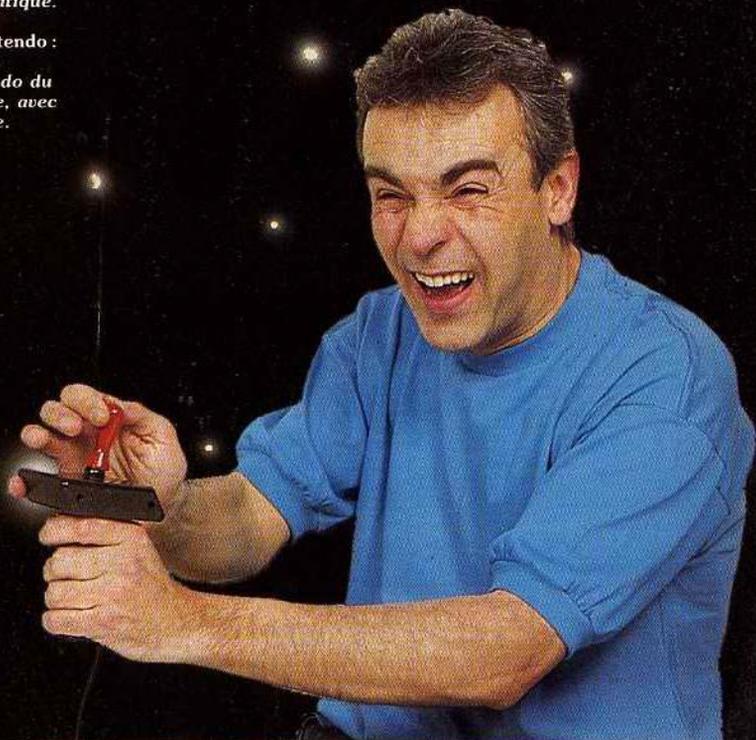
Executive Joystick : un gadget pour jouer discrètement au bureau. Inconfortable et très fragile.



Navigator : le nouveau modèle de Konix est aussi beau qu'efficace. Une réussite.

Ergostick : la solidité Wico allée à un beau design. Inusable mais cher.

*De droite à gauche :
Speedking Sega : la version pour console Sega du grand classique, avec tir automatique. Irréprochable.
Speedking : un classique très efficace. Disponible également en version avec tir automatique. Du solide.
Speedking Nintendo : la version pour console Nintendo du grand classique, avec tir automatique. Indispensable.*





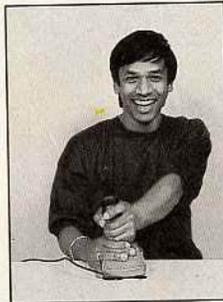
Le joystick est le meilleur ami de l'homme, ou tout au moins du joueur. Dans ce dossier vous trouverez des informations qui peuvent vous aider à faire un choix, mais n'hésitez pas à en essayer plusieurs. En fait, un joystick ça ne se

raconte pas, ça se vit. Pour assurer, il faut avoir sa manette bien en main et il n'y a pas de critères absolus, c'est complètement subjectif. Je suis totalement incapable de jouer correctement avec une manette que l'on pose sur une table (comme les Quicks-hot) ou, pire encore, avec celles des consoles Sega et Nintendo. C'est l'enfer et je n'arrive pas à m'y faire, alors que d'autres s'en sortent très bien.

Pour moi, le bon joystick c'est comme le « schmilblick » : y tient dans la main, y tient dans la main. J'utilise le Phaser one qui me satisfait pleinement et je joue pendant des heures sans me fatiguer. Je viens de découvrir le Navigator qui est très proche du Phaser one et tout aussi performant. Maintenant je vais pouvoir alterner, c'est le chan-

gement dans la continuité. Sur Nintendo j'utilise le Speedking, avec lequel je m'entends très bien. Sur Sega je suis à l'aise avec le control stick qui est efficace. « Et pour les shoot-them-up d'enfer ? » me direz-vous. J'utilise une Euromax multifonction avec tir automatique à vitesse réglable et qui fait également paddle. Elle n'est pas disponible en France et je l'ai eu grâce à des amis. Elle est aussi efficace qu'impressionnante. Bonjour la frime !

Alain Huyghues-Lacour



En ce qui me concerne, je cherche toujours le joystick parfait ! Les joysticks que j'utilise régulièrement sont le CX 24, le Konix Speedking, le Quickshot. Chaque modèle pré-cité possède ses avantages et inconvénients ; aussi j'utilise ces joysticks selon le type de jeu pratiqué. Pour les shoot-them-up, le Quickshot me convient pour son auto-fire, ses ventouses (elles me permettent de ne jouer que d'une

main) et son stick équipé d'un bouton de tir. Pour les jeux de rôles-aventures, j'utilise le Speedking : fatigant (malgré sa forme disant ergonomique) quand il s'agit des jeux d'action, il s'avère agréable pour la catégorie aventure où j'aime bien tenir le joystick dans le creux de la main. Le CX 24 n'a hélas pas d'auto-fire et n'est pas compatible avec tous les jeux Amiga ou ST.

Je regrette ces lacunes car c'est le joystick le moins fatigant de tous. Stick très court donnant de meilleures sensations (comme les leviers de vitesse des voitures de sport !), boîtier allongé offrant une très bonne prise : j'aime ! Hélas, Atari ne produit pas ce modèle et Alain m'apprend qu'il n'est plus en vente. Dany Boolauck

Tir automatique

Il est extrêmement facile de réaliser soi-même un tir automatique sur un joystick qui n'est est pas pourvu. Il suffit d'un fer à souder à panne fine et d'un interrupteur. Soudez les deux bornes de l'interrupteur aux deux bornes d'arrivée des fils du bouton de tir sur la plaquette. Et voilà ! Coût : quelques francs à peine ! J.H.

23 joysticks au Tiltoscope

Modèle	Marque	Norme	Microswitch	Manche	Ventouses	Adhérence ventouses	Boutons de tir	Tir auto
CONTROL STICK	Sega	Sega	Oui	Dur	—	—	2	—
CONTROLLER	Suncom	Atari	—	Dur	—	—	1	—
CRYSTAL CLEAR	Euromax	Atari	Oui	Mou	—	—	2	—
ERGOSTICK	Wico	Atari	Oui	Medium	—	—	1	—
EXECUTIVE	Loriciels	Atari	—	Medium	—	—	1	—
LE BOSS	Wico	Atari	—	Mou	—	—	1	—
MEGA BLASTER	Konix	Atari	Oui	Medium	—	—	2	—
MOONRAKER 1		Atari	—	Dur	Amovible	★	2	—
NAVIGATOR	Konix	Atari	Oui	Medium	—	—	1	—
NES	Nintendo	Nintendo	Oui	Medium	—	—	2	—
PHASER ONE	US Gold	Atari	Oui	Medium	—	—	1	—
PRO 5000	Pro	Atari	—	Dur	—	—	2	—
PROFESSIONAL	Euromax	Atari	Oui	Dur	—	—	2	—
QUICKJOY III	Spectravideo	Atari	Oui	Dur	Oui	★★★★★	2	Oui
QUICKSHOT	Spectravideo	Atari	Oui	Medium	Oui	★★★★	2	Oui
QUICKSHOT X	Spectravideo	PC	Oui	Mou	Oui	★★★★★	2	Réglable
SPEEDKING	Konix	Atari	Oui	Medium	—	—	1	—
SPEEDKING	Konix	Nintendo	Oui	Medium	—	—	2	Oui
SPEEDKING	Konix	PC	Oui	Medium	—	—	1	Oui
SPEEDKING	Konix	Sega	Oui	Medium	—	—	2	Oui
TAC 30	Suncom	Atari	Oui	Mou	—	—	3	Oui
TERMINATOR	Loriciels	Atari	Oui	Medium	—	—	1	—
ZIPSTICK		Atari	Oui	Mou	—	—	2	—

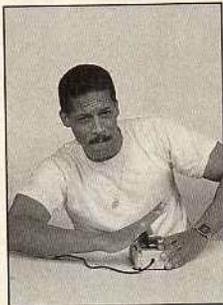


Quoi, un dossier joysticks dans *Tilt*? Et, en plus AHL me demande mon avis sur la question... Bon alors c'est OK, je vais vous dire ce que je pense des joysticks! Pour moi le seul et unique bâton de joie digne d'intérêt c'est... la souris! Oh

bien sûr, une souris ne permet pas toujours une grande efficacité dans les jeux d'action. En revanche, en matière de casse-briques, bonjour... Voilà ma véritable passion: en dehors des SGBD, TTX et autres Calc, j'adore les casse-briques.

Accélération instantanées, réactions immédiates dans une situation désespérée, tout ceci est impossible à réaliser avec une manette classique...

Bref, la souris est un outil fabuleux, adulé des seuls véritables amateurs de jeux d'arcade (et non pas de cette sous-catégorie représentée par les soit-disant jeux d'action), l'outil des seuls véritables joueurs! Soulignons tout de même l'existence d'une alternative possible: le Track Ball. Acidric Briztou



Le prix de cet indispensable périphérique n'est pas garant de sa qualité. Méfiez-vous en effet du joystick-gadget qui semble vous offrir plus que les autres. Un exemple simple concerne les joysticks à poignées interchangeables qui n'é-

tant pas solidaires de la tige de support vous donnent une préhension plus qu'aléatoire (dans le feu de l'action votre poignée peut se détacher ou gêner l'utilisation du bouton de tir). Il vous faut faire un compromis entre la solidité, l'ergonomie et l'efficacité.

Les Quicks Shot II sont attrayants par la modicité de leur prix, la rapidité de leur réponses mais leur très courte durée de vie laisse penser qu'une catégorie à part devrait leur être attribuée, celle de joystick jetable. La très chère Command Control Wico m'a plu pour sa solidité mais irrité à cause de son poids trop élevé et la trop grande amplitude de son manche. La Compétition Pro est l'une des plus agréables (bien que chère), grâce à sa sensibilité et la taille de son manche qui permettent des mouve-

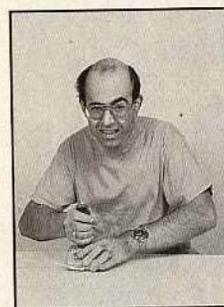
ments fins du bout des doigts, mais malheureusement l'absence de ventouses lui nuit beaucoup. Le Quick Joy II est actuellement mon joystick préféré, grâce à son prix, sa bonne sensibilité, son excellente prise en main, la présence de ventouses et surtout sa sensibilité. Je recommanderais aussi le Speed King. Eric Caberia



J'ai deux joysticks. Le premier, un Zips-tick noir et jaune, est tout petit, très maniable et surtout tout « mou » au niveau du manche. Le deuxième est un Wico noir et rouge. Plus grand que l'autre mais aussi plus large en débattement. Entre les deux, mon cœur ne balance pas du tout! Ils sont bien, je les connais par cœur et ça suffit à mon poignet.

A mon avis, il est impossible de définir le joystick idéal. Le meilleur manche est celui que vous connaissez suffisamment pour ne plus le sentir entre vos mains, atteindre la liaison directe entre vos neurones et les pixels de *R-Type*! Outre les problèmes liés au prix et à la résistance du produit, il importe avant tout de ne pas changer sans cesse de manette! Et surtout, pas de bouton « tir continu », première tentation vers la paresse.

Olivier Hautefeuille



J'ai une nette préférence pour le Quicks-hot II Plus et le Quicks-hot Turbo (qui sont d'ailleurs quasiment identiques, le second étant seulement un peu plus ferme). Par contre, ils ne sont pas à toute épreuve, loin de là. J'ai déjà cassé quatre ressorts du bouton de tir! Heureusement qu'ils sont faciles à remplacer. J'aime bien aussi le Compétition-Pro pour sa solidité et ses deux gros boutons de tir et le Speedking pour sa prise en main reposante et sa conception ergonomique. En fait, il m'arrive souvent de changer de joystick en fonction du jeu: par exemple Quicks-hot pour *Hybris*, Compétition-Pro pour *Tetris* et Speedking pour *International Karate Plus*. Jacques Harbonn

Quelques précisions en ce qui concerne le tableau: en ce qui concerne les joysticks de norme Atari disposant d'un tir automatique, il est utile de savoir que celui-ci ne fonctionne pas sur toutes les machines. Le Tac 30 et le Quicks-hot ne fonctionnent pas en mode tir automatique sur CPC, ni sur ST. En revanche, le Quickjoy III est compatible avec toutes les machines. Les prix sont donnés à titre indicatif et ils peuvent varier, de manière importante, en fonction des boutiques. Nous remercions les sociétés Innelec, Audiosonic, Guillemot, Microprose, Sega et Nintendo pour leur collaboration.

95

Centrage	Longueur du fil (en cm)	Solidité	Esthétique	Ergonomie	Rapport qualité/prix	Prix en F.F.
-	200	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	130
-	120	★★★★	**	*	★★★★	70
-	150	**	★★★★★	★★★★	**	230
-	160	★★★★★	★★★★	★★★★	**	250
-	Extensible	*	**	*	**	150
-	160	★★★★★	***	**	***	175
-	135	★★★★	**	★★★★	★★★★★	95
-	130	★★★★	***	**	★★★★	75
-	170	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	170
-	250	★★★★★	★★★★★	★★★★★	-	n.c.
-	135	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	130
-	150	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	120
-	130	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	155
-	120	***	★★★★	★★★★★	★★★★	130
-	130	***	★★★★	★★★★	★★★★★	80
Oui	160	★★★★	***	**	★★★★	159
-	185	***	★★★★	★★★★	★★★★★	80
-	185	★★★★★	***	★★★★★	★★★★★	170
-	185	★★★★★	***	★★★★★	***	259
-	185	★★★★★	***	★★★★★	★★★★★	170
-	135	★★★★	***	***	★★★★	150
-	160	★★★★	★★★★★	*	*	160
-	105	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	130





CHALLENGE

Td5!

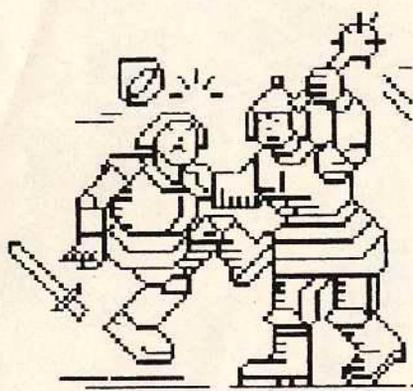
fxe3+42 Rg3 1-0

Il n'est que temps de mettre en compétition les jeux d'échecs qui fleurissent sur les micros 16 bits. Ces logiciels ont pour nom Chess Master 2000 sur ST, Amiga et GS ; Chess Master 2100 sur GS ; The Art of Chess sur Amiga ; Battle Chess sur Amiga et PC ; Chess sur ST ; Mac et QL ; Colossus Chess X sur ST ; et enfin Sargon III sur ST, Mac et Amiga.

Commençons par la représentation de l'échiquier puisque c'est ce qui apparaît d'emblée. **Sargon III** est de loin le moins impressionnant. Le plateau de jeu, en 2D seulement, occupe les deux tiers de l'écran. Le graphisme des pièces est simple, à la limite du rudimentaire. En revanche, l'ensemble est parfaitement lisible et ne pose aucun problème de reconnaissance de pièces. **Chess** offre au choix un échiquier 2 ou 3D. L'échiquier 2D est lui aussi très simple et un peu petit. Ce n'est pas le cas de la représentation 3D où le plateau occupe tout l'écran. La perspective adoptée est excellente, permettant de distinguer parfaitement toutes les pièces, même en cas de succession de pièces les unes derrière les autres. Les pièces, de type « Staunton », sont très classiques mais bien dessinées.

The Art of Chess ne propose qu'un échiquier 3D. La perspective adoptée au lancement du jeu est un peu trop fuyante (les pièces en colonnes sont assez difficiles à distinguer les unes des autres). En revanche, il est facile d'y remédier car le programme vous autorise à positionner le plateau de jeu à votre gré : vue de trois quarts, de profil ou réglage fin où l'on peut faire pivoter l'échiquier dans le plan horizontal et/ou vertical et accéder ainsi à l'angle de vue qui vous convient le mieux. Il existe même une option « mountains » qui transforme le plateau de jeu en terrain accidenté, mais j'avoue n'en pas avoir saisi l'utilité, d'autant que la notice reste muette sur ce point. Les pièces « Staunton » sont très bien dessinées et rien ne vous empêche d'en changer en en créant d'autres avec *Deluxe Paint*. Trois jeux de couleurs sont proposés pour les pié-

CHALLENGE



ces et l'échiquier et une quatrième option vous permet de faire librement votre choix de couleurs en réglant de manière précise la quantité de rouge, vert et bleu de chaque couleur.

Colossus Chess X offre lui aussi les représentations 2 et 3D. L'angle de vue choisi dans le mode relief est judicieux (inclinaison du plateau vers l'avant et légère rotation vers la gauche) et permet de bien distinguer les pièces à tout moment. Il est d'ailleurs possible de modifier facilement cet angle de vue, en ce qui concerne la rotation tout au moins. La modification de l'inclinaison est accessible en passant par la modification du fichier d'initialisation. Quatre jeux de pièces sont proposés, tant en 2 qu'en 3D : standard « Staunton », futuriste avec robots et lasers, médiéval avec chevaliers en armure, et oriental avec shoguns et geishas. Toutes les pièces sont très finement dessinées mais le jeu standard est de loin le plus pratique à utiliser, les autres demandant une certaine habitude avant de reconnaître les pièces.

Chess Master 2000 et **2100** sont très similaires sur le plan de la représentation de l'échiquier. Ils offrent tous les deux une vue 2 ou 3D. La vue 3D appelle quelques remarques. Le graphisme est superbe et les pièces très bien dessinées. En revanche, la perspective adoptée rend le plateau de jeu un peu confus dans certain cas. Pour y remédier, il vous faudra faire pivoter l'échiquier d'un quart de tour vers la droite ou la gauche pour l'observer latéralement. **Chess Master 2100** offre un mode 2D complémentaire où le plateau de jeu est plus petit mais où de nombreuses fenêtres affichent la totalité des informations importantes. Deux jeux de pièces sont proposés — bois ou métal — et l'on peut modifier la couleur des pièces et de l'échiquier. **Chess Master 2100** permet de plus de charger un jeu de pièces créées sous *Deluxe Paint II*.

Quelle que soit la beauté de **Chess Master** ou de **Colossus Chess X**, la palme du graphisme revient cependant, et de très loin, à **Battle Chess**. Il permet lui aussi un affichage 2 ou 3D mais c'est le mode relief qui retient l'attention. Tout d'abord, nous avons droit à un splendide plateau de jeu à l'aspect marbré bien rendu. Ensuite, les pièces sont de toute beauté, dans un style proche de Walt Disney. Les reines sont de

magnifiques femmes portant de longues robes parées d'hermine. Les rois sont empreints de majesté et leurs attributs d'or font rêver. Les cavaliers sont de fiers et nobles chevaliers en armure, à l'écu joliment décoré. Les fous sont représentés par des évêques (en anglais, le fou est le bishop, c'est-à-dire un évêque), portant avec dignité mitre et crosse. Les tours sont tout simplement des tours mais on peut y admirer créneaux et moellons. Les pions ne sont pas en reste, braves petits soldats portant cuirasse et heaume empanaché.

Cette précision du détail se révèle dans toute sa splendeur au cours des déplacements. Chaque pièce s'anime, avec sa démarche propre, le tout complété de bruitages digitalisés qui renforcent encore cette féérique ambiance. Les pions s'avancent en une démarche toute militaire de soldats à la parade, leurs chausses de fer tintant sur le marbre.

Les cavaliers marchent d'un pas pesant qui résonne fortement, les autres pièces se poussant éventuellement pour leur laisser le passage. Les fous avancent avec une raideur toute ecclésiastique. La reine ondule des hanches tandis que le roi marche à petits pas, courbé par le poids des ans et des responsabilités. Mais que fait donc la tour ? Surprise, elle commence par se transformer en un impressionnant golem de pierre, puis avance à grands pas, ébranlant tout l'échiquier (c'est du moins l'impression que l'on en a en entendant les bruitages. On s'attend presque à voir les autres personnages tomber sous le choc ou même la pièce où vous jouez trembler à son tour !). Et ce n'est pas tout, loin de là. Chaque prise de pièce donne lieu à des combats sans merci entre les deux opposants. La reine lève les bras et lance une boule de feu qui consume son malheureux rival ou l'enferme dans un filet magique. La tour-golem démolit à coups de poing puissants son adversaire. Chaque combat diffère en fonction des pièces en présence et du vainqueur potentiel. On en arrive presque à sacrifier ses pièces rien que pour pouvoir admirer le spectacle, d'autant que la plupart des scènes sont teintées d'humour. Ainsi, quand une tour prend la reine, celle-ci commence à lancer un sort dont on connaît la redoutable efficacité. Mais avant qu'elle ait eu le temps de le terminer, les bras du golem se sont saisis de la reine pour l'enfourner tout simplement dans sa gigantesque bouche !

Le fou-évêque fait tourner sa crosse sacerdotale avec dextérité et n'hésite pas à s'en servir pour asséner des coups. Dans le combat entre un pion-soldat (vainqueur) et un cavalier-chevalier, le soldat esquive tous les coups du chevalier, puis après une feinte, lui expédie un grand coup de lance dans les parties. Le chevalier, tordu de douleur, croise les jambes, s'agenouille et disparaît. Le combat entre deux cavaliers est un clin d'œil à « Sacré Graal » (Monty Python). Le cavalier vainqueur attaque brusquement et coupe le bras droit de son

adversaire. Celui-ci riposte en attaquant du bras gauche, membre qui finit lui aussi au sol, sectionné. Rageur, il tente de délivrer un coup de pied mais ne réussit qu'à se faire couper la jambe.

N'ayant pas encore son compte, il sautille sur sa dernière jambe qui ne tarde pas à être fauchée. Il ne reste plus qu'un homme-tronc qui va disparaître. Cette ambiance exceptionnelle est à son apogée dans la version *Amiga*, en particulier pour les bruitages. Les versions *PC* sont moins belles tout en restant impressionnantes pour la machine. En mode EGA, les graphismes sont encore splendides mais en mode EGA, la restriction à quatre couleurs fait perdre une partie du charme.

L'enregistrement des déplacements se fait sur tous ces logiciels indifféremment à la souris ou au clavier, en dehors de *The Art of Chess* où seule la souris est disponible. Le déplacement à la souris s'effectue selon deux types : soit en cliquant sur les cases de départ puis d'arrivée (**Chess**, **Battle Chess**, **Sargon III**), soit en cliquant et maintenant l'appui sur le bouton jusqu'à la destination de la pièce (**Chess Master 2000** et **The Art of Chess**).

Ce dernier système peut être malheureusement source d'erreur si l'on relâche malencontreusement l'appui sur le bouton souris avant la case voulue. **Colossus Chess X**, pour sa part, propose les deux modes.

Toutes les règles des échecs pour débutants ou pros.

Tous ces programmes pratiquent bien évidemment toutes les règles d'échecs : roque, prise en passant, nul par triple répétition ou par la règle des 50 coups, promotion et sous-promotion. Un certain nombre d'options sont présentes chez tous les concurrents : jeu avec les Blancs ou les Noirs (avec possibilité de bascule sur l'échiquier pour jouer avec les Noirs en bas), mode autoplay où le programme joue contre lui-même (bien utile pour les débutants qui pourront ainsi se familiariser avec les bases des échecs et pour les moins débutants pour apprendre les lignes d'ouverture) et mode arbitre où le programme se contente de servir de plateau de jeu à deux partenaires humains et de vérifier la validité des coups.

Tous aussi autorisent le retour arrière sans limitation de coups et la restitution des coups repris, l'affichage des coordonnées et des pendules pour chaque camp (sauf **Battle Chess**), la sauvegarde de la partie sur disquette ou sur imprimante, et offrent un choix plus ou moins vaste de parties célèbres mises en mémoire (là encore, sauf **Battle Chess**).

En dehors de *The Art of Chess*, les autres rappellent les derniers coups joués et possèdent un réel mode professeur où le programme vous suggère un déplacement si vous êtes à court d'idées. Bien évidemment ce conseil sera d'autant plus valable que le niveau de réflexion sélectionné sera



Battle Chess (Amiga).



Colossus Chess X (ST).

élevé. The Art of Chess propose à la place la visualisation des déplacements légaux d'une pièce, et des attaques et défenses d'une case. Il montre aussi ses limites lorsqu'on veut s'informer de la réflexion du programme, le système adapté étant peu clair, l'évaluation de la position peu précise, et aucune information n'étant donnée sur la profondeur de l'analyse, contrairement aux autres.

Certaines options complémentaires, utiles ou relevant du gadget, sont plus spécifiques à certains programmes. Ainsi Chess affiche les menus et les explications dans la

langue de votre choix (parmi six). Il permet aussi de faire jouer une variante à un coup, de rejouer une partie directement depuis le début de manière automatique en réglant la vitesse de défilement (tout comme Chess Master 2000 et Colossus Chess X), de proposer le nul ou d'abandonner quand il entrevoit un mat imparable. Chess Master dispose d'un atout fort intéressant lorsque l'on fait rejouer une partie. Il l'analyse coup à coup en indiquant à chaque fois l'état d'avancement de la partie (ouverture ou milieu de partie), l'évaluation des positions et la meilleure ligne envisagée par le pro-



Chess (Atari ST).



Chess de Psion (Macintosh).



The Art of Chess (Amiga).



Chess Master 2000 (Amiga).



Sargon III (ST).

gramme. Cela permettra aux débutants de faire de rapides progrès en révélant le ou les coups qui les ont conduits à perdre. D'autres tiennent du gadget inutile comme le pseudo-tableau qui s'affiche instantanément à l'appui d'une certaine touche (quoique pour échapper au patron...), l'espace publicitaire ou l'avertissement contre la consommation de cigarettes ! Chess Master 2100 offre quelques « plus » par rapport à son petit frère : proposition de nul, annotation d'une partie, jeu à l'aveugle. Colossus Chess X affiche et parle cinq langues, fait disparaître les pièces de l'un ou l'autre



Chess de Psion (PC).

camp (ou des deux) pour le jeu en aveugle, et informe des coups légaux d'une pièce. Battle Chess, pour sa part, est le seul à autoriser un jeu par modem. Outre les parties célèbres, Sargon III propose un choix de problèmes d'ouverture, de milieu de partie et de finale.

L'accompagnement sonore est très variable d'un logiciel à l'autre. Nous avons déjà longuement parlé des fantastiques bruitages digitalisés de Battle Chess. Chess et Sargon III sont les plus rudimentaires sur ce point, en ne faisant entendre qu'un simple bip. Les Chess Master 2000 et 2100



Chess Master 2000 (ST).

disposent, eux, d'une excellente voix digitalisée en anglais. The Art of Chess offre une synthèse vocale en anglais, de niveau correct. L'environnement sonore de Colossus Chess X est très complet : synthèse vocale en français (mais avec un fort accent en anglais) ou accompagnement musical permanent avec quatre musiques au choix : prélude n° 28 de Chopin, Clair de Lune de Debussy, sonate au au Clair de lune de Beethoven et Ave Maria de Gounod. Dans tous les cas, il est possible de remplacer musique ou voix par un simple bip ou de jouer dans le silence absolu.



Chess Master 2100 (GS).

CHALLENGE

Voyons maintenant les différents niveaux de jeu. Chess Master 2000 est le plus restreint dans ce domaine. Il n'offre que douze niveaux prédéterminés et à partir du niveau huit, les temps de réflexion sont trop longs pour être compatibles avec une partie normale. Par contre, les débutants découvriront avec plaisir le mode facile et les autres pourront définir la variété du style entre les jeux normaux, aléatoires et supérieurs. Battle Chess propose neuf niveaux mais seuls six sont de réflexion raisonnable. Heureusement, il dispose aussi d'un mode réglable où l'on définit à loisir le temps de réponse par coup (de une à dix mille minutes). The Art of Chess est assez complet avec cinq niveaux de tournois classiques, un mode facile, difficile ou très difficile, et un mode programmable où l'on sélectionne le temps de réponse (de dix secondes à cinq minutes) et le degré d'agressivité. Sargon III, dispose de huit modes prédéfinis (six compatibles avec une partie normale) et d'un mode réglable où l'on définit le nombre de coups à jouer en un certain temps. Chess Master 2100 montre de nets progrès en ce domaine par rapport à son prédécesseur. En effet, outre quatorze niveaux préétablis, on dispose de plusieurs modes tournoi, de Blitz, de modes réglables de différents types (tant de temps pour tant de coups ou pour l'ensemble de la partie) et d'un mode « temps égal » où le programme calque son temps de réflexion sur le vôtre. Chess offre douze niveaux tous jouables, un mode temps égal et un mode infini pour les problèmes. Colossus Chess X est le plus complet avec quatre modes : mode tournoi, mode courant, mode « tous les déplacements », chacun d'eux réglable à loisir, et un dernier mode temps égal, sans parler de la recherche infinie et de la recherche de mats.

Voyons maintenant comment se comportent ces programmes dans les différentes phases de jeu. Commençons par la bibliothèque d'ouverture, d'une grande importance puisque c'est elle qui conditionne l'assise des positions de milieu de partie. Battle Chess fait ici une triste figure car apparemment il n'y a tout simplement pas de bibliothèque ! Le programme ne fait cependant pas trop de fautes mais perd un temps précieux en réflexion à ce niveau. The Art of Chess est un peu mieux loti avec des lignes

d'ouverture (succession de coups correspondant à une ouverture particulière) assez variées mais qui s'étendent sur une profondeur trop restreinte. Les Chess Master 2000 et 2100 disposent d'une bonne bibliothèque d'ouverture variée, couvrant le domaine classique et moderne. Les lignes sont de profondeur raisonnable. Chess offre lui aussi une bonne bibliothèque (40 000 coups) avec des lignes d'ouverture variées et s'étendant suffisamment loin. Sargon III possède la palme de la bibliothèque la plus importante avec 60 000 coups.

Mais la grande innovation est apportée dans ce domaine par Colossus Chess X. Outre la bonne bibliothèque de départ — plus de 200 lignes s'étendant de 2 à 35 demi-coups — (un demi-coup équivaut au déplacement d'une pièce), il est capable de reconnaître les interversions de coups en ouverture, ce qui n'est pas si fréquent. De plus, et c'est là que se situe la grande nouveauté, il est capable d'apprendre de nouvelles lignes, soit à la demande, soit par lui-même.

Le système est très bien pensé puisque le programme affecte un indice de qualité aux nouvelles lignes trouvées en fonction du temps de réflexion dont il disposait pour sa recherche. Autre caractéristique inédite : l'ensemble de la bibliothèque est accessible grâce à un éditeur incorporé. Vous pourrez prendre ainsi connaissance de l'intégralité de cette bibliothèque et éventuellement la modifier.

Attention toutefois, l'éditeur est assez complexe à utiliser, mais en cas de fausse manœuvre, vous pourrez toujours recopier le fichier d'origine qui est en double. Seule ombre au tableau et d'importance : ce module d'ouverture se plante lamentablement avec les anciennes ROM (oui, j'ai bien dit les anciennes ROM !) et conduit à des affichages bizarres ou pire à un plantage irrémédiable de la machine. Espérons que ce défaut sera corrigé dans les versions ultérieures.

En milieu de partie, tous les programmes pratiquent un jeu tactique et combinatoire au moins correct. Les plus performants sont ici Colossus Chess X, Chess Master 2100, Chess et Sargon III.

En revanche, le jeu positionnel laisse nettement plus à désirer. The Art of Chess

laisse facilement doubler voire tripler ses pions et n'hésite pas à sacrifier ses pions de protection après le roque, ce qui le place parfois dans une position plus qu'inconfortable. A l'inverse, Colossus Chess X se révèle le plus solide (en fait le moins mauvais) dans ce domaine très difficile pour l'ensemble des programmes, machines d'échecs comprises.

Un compromis entre niveau de jeu et beauté.

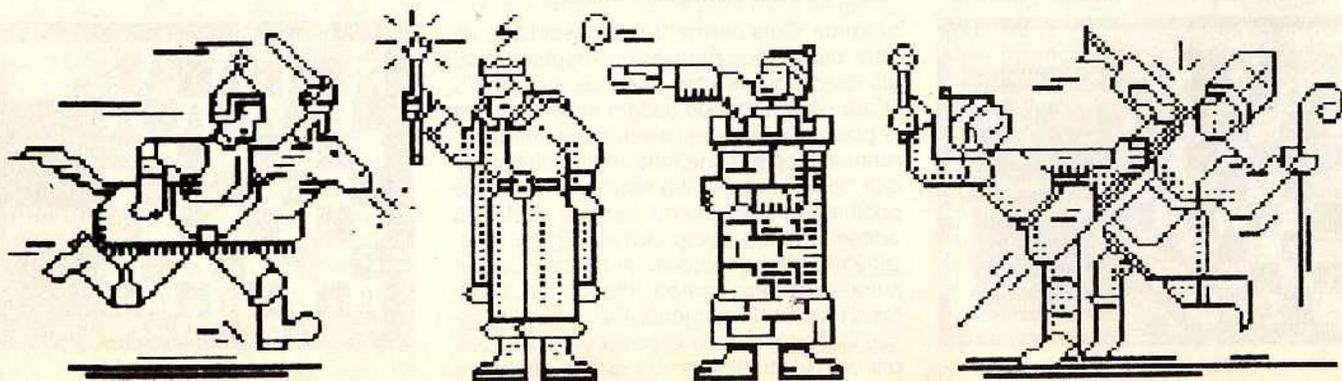
Les finales sont de niveaux très divers. The Art of Chess est encore le plus faible. Il ne semble pas connaître la règle du carré ni celle de l'opposition, commet des erreurs monumentales et son roi adopte une attitude frileuse au lieu de couvrir les pions pouvant aller à promotion.

Les autres effectuent des finales correctes sans pour autant révéler un génie particulier à ce niveau. Seul Colossus Chess X (encore lui) se démarque du lot en maîtrisant la difficile finale de roi seul contre roi, cavalier et fou.

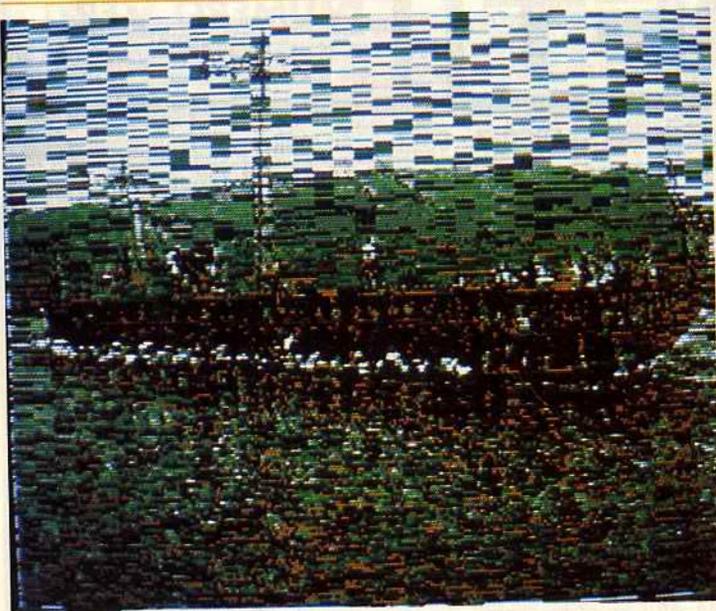
En conclusion, que penser de ces différents programmes ? The Art of Chess est à réserver aux joueurs débutants ou occasionnels, les autres risquent d'être déçus. Battle Chess n'est pas beaucoup plus fort mais ses qualités exceptionnelles de graphisme, animation et bruitage rendent son achat quasi indispensable, ne serait-ce que pour le spectacle. Chess Master 2000 est un bon compromis entre le niveau de jeu et la beauté graphique et la version 2100 révèle son jeu plus puissant et ses options plus complètes. Sargon III n'est pas très agréable à regarder, mais en revanche, il joue correctement et dispose de nombreuses options utiles au débutant. Chess dispose d'un jeu de bon niveau (un peu plus fort que Sargon III), et sa représentation 3D est la plus lisible.

Quant à Colossus Chess X, il allie une grande variété d'options, un graphisme d'un excellent niveau, une innovation d'importance dans le domaine des ouvertures et un jeu puissant et complet. Mais encore faut-il posséder les nouvelles ROM ! A vous de faire votre choix en fonction de votre niveau, de vos goûts, de votre machine et bien entendu de votre porte-monnaie.

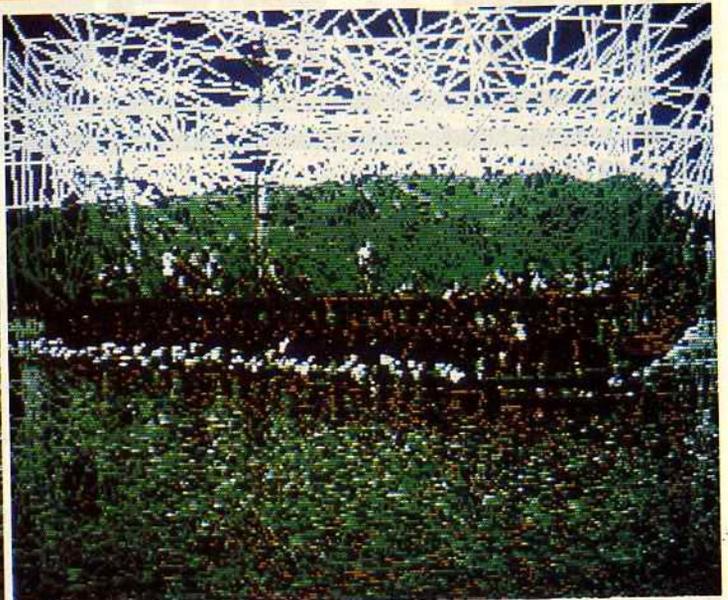
Jacques Harbonn



CREATION



Une image peut apparaître sous la forme de rayons...

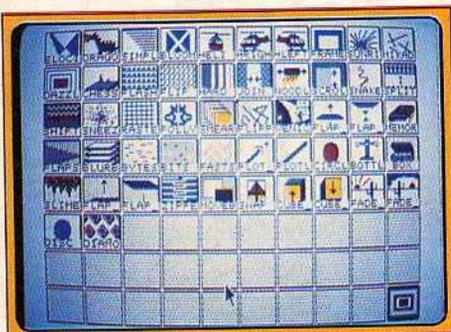


... pour disparaître ensuite sous forme de gros pavés.

Imagic

Le studio de création intégral, de très haute performance, voilà ce qu'est Imagic sur ST. Vous êtes tout à la fois le concepteur, le metteur en scène et le réalisateur. Que le spectacle commence !

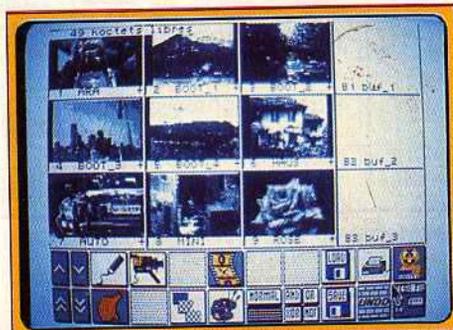
Ce logiciel constitue une station de travail graphique de haute performance, autorisant la création de « shows » graphiques de haut niveau. Au lancement du programme, vous vous trouvez sous « banque d'images ». La partie supérieure de l'écran est constituée d'une série de cases destinées à contenir des images compactées. Le programme utilise un système extrêmement puissant qui lui permet de stocker jusqu'à 1 002 images sur un Méga ST 4, l'accès à ces images restant très rapide. Parmi toutes les images en mémoire, trois d'entre elles sont stockées sous forme non compactée et jouent le rôle d'images-tampons (tampon-source, tampon-masque et tampon-cible). La partie inférieure de l'écran regroupe une série d'icônes dont nous allons étudier la signification.



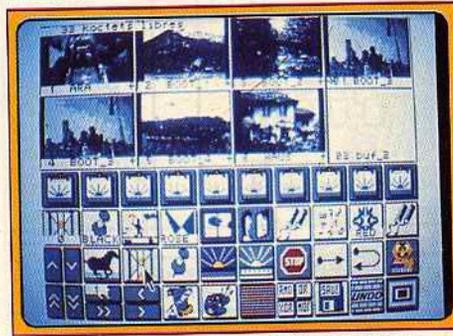
Tous les trucages possibles en un écran.

Commençons par cliquer sur l'icône « crayon ». On accède ainsi à un nouveau menu destiné à la création des images proprement dites. Vous disposez pour cela du dessin à main levée, de droites, lignes brisées, rayons, cercles et rectangles vides ou pleins et de l'aérographe. On peut bien sûr remplir les surfaces fermées avec la couleur ou le motif de son choix, retoucher avec précision une zone du dessin grâce à la loupe et ajouter du texte. Cette fonction texte est particulièrement complète. On dispose en effet de vingt corps, de plusieurs styles (normal, gras, clair, italique, contouré) et de nombreux modes (opaque, transparent, « ou » exclusif, « ou » avec inversion de couleur). De plus il est possible de définir l'espacement horizontal et vertical des lettres et d'écrire dans

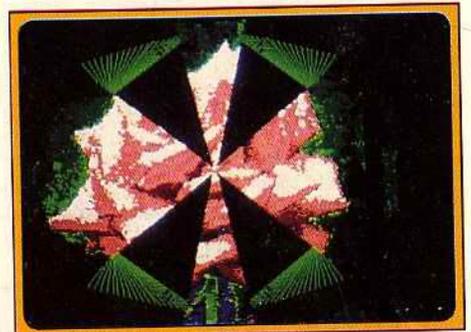
toutes les directions. Le choix des pinceaux est vaste (24). Ces options de dessin sont enrichies d'un grand nombre de fonctions complémentaires. Ainsi on peut copier facilement une zone de l'image, agrandir ou réduire une portion de l'image, faire pivoter un détail, obtenir une image en miroir diagonal, horizontal ou vertical, définir un axe de symétrie diagonal, horizontal ou vertical, ces axes pouvant d'ailleurs être combinés entre eux et enfin définir le mode de superposition de portions d'images à l'écran (and, or, xor, not). Imagic accepte de nombreux formats, pour récupérer des images créées sous d'autres programmes : Degas normal et compacté, Doodle, Stad compacté, Neochrome, Art Director, Amiga IFF, GEM Bit-Image, Signum



L'écran de travail au départ d'une séance.



Les fonctions d'animation et effets spéciaux...



Les deux diamètres d'un cercle imaginaire...



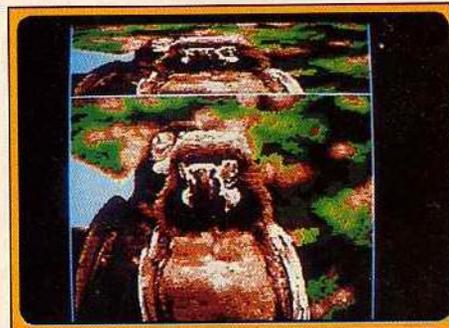
... font peu à peu apparaître une rose.



Image finale après un « effet de peigne ».

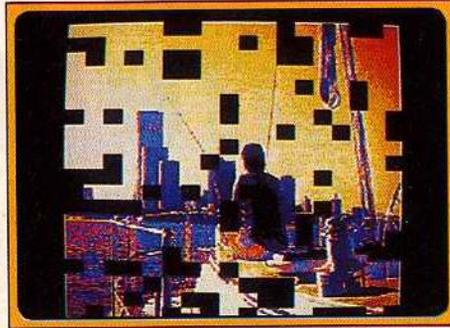


Les carrés noirs se referment lentement.



Effet de rotation verticale.

compacté et bien sûr *Imagic* compacté. Pour gagner de là place, le programme va compacter les images ainsi chargées en mémoire. Le programme propose vingt algorithmes de compactage. Si le gain mémoire est capital, vous serez amené à les utiliser tous, au prix cependant d'une certaine perte de temps. Toutefois, pour la majorité des images standard, deux algorithmes suffisent largement. Une fois votre stock d'images constitué, vous allez pouvoir vous mettre dans la peau d'un metteur en scène et réaliser le script de votre choix. Revenez à l'écran principal et sélectionnez l'icône caméra. La bande scénario est riche de 200 cases ce qui est largement suffisant. Vous pourrez ainsi choisir l'ordre de défilement des images et surtout inclure des effets spéciaux. Ceux-ci sont très nombreux (52) et très divers. On y trouve l'apparition ou la disparition graduelle d'une image, son affichage par points, pavés, lignes, rayons ou cercles, la découpe d'une image en bandes horizontales ou verticales avec scrolling éventuel de ces bandes, et bien d'autres effets quasiment impossibles à décrire mais très impressionnants à voir. De plus ces effets pourront être parfaitement définis grâce aux réglages des différents paramètres qui les constituent. Outre ces effets spéciaux, vous



L'image s'évanouit sous des pavés noirs.

pourrez ménager des pauses à l'intérieur de votre film, créer des boucles de répétition d'une séquence, et superposer deux images selon quatre modes logiques. D'autres icônes occupent la barre de menus principale. Grâce à elles, vous pourrez traiter une image en conjonction avec l'image-masque selon trois modes : normal, convexe ou concave ; mixer une image-source ou une partie de celle-ci avec le tampon-masque (sans déformation, contrairement au cas précédent) ; définir la palette de couleurs, effectuer des opérations logiques sur les images et enfin imprimer une image. Une fois votre scénario au point, vous pourrez la compiler, ce qui permet de le lancer ensuite sans passer par le programme.

Il existe un autre moyen de créer des animations. En effet, *Imagine* est un langage de programmation dédié à l'image qui permet d'accéder à toutes les fonctions d'animation. Il s'apparente par certains côtés au C et au Pascal et est compilé. Le CLI (Command Line Interpreter) vous sera bien utile pour retoucher et mettre au point un spectacle *Imagic* déjà réalisé.

Le manuel en français explique correctement chaque fonction mais le plan utilisé ne facilite pas l'apprentissage.

En conclusion, *Imagic* est un excellent programme tant pour ses fonctions de dessin, très riches, que pour celles des effets spéciaux de présentation. Il autorise la création de shows de grande qualité très facilement (Disquette Application Systems pour Atari ST 1040 et au-dessus).
Jacques Harbonn

Unispec, un tigre dans Spectrum 512 !

Ce programme est un complément très utile, voire indispensable, à *Spectrum 512*. Il transforme *Spectrum* en accessoire de bureau, permettant ainsi de l'utiliser en conjonction avec d'autres programmes, à condition toutefois de disposer d'un Méga au moins de mémoire. On dispose de nouvelles fonctions tout à fait intéressantes : conversion automatique d'écrans 4 ou 16 couleurs en 512 couleurs ; reconversion d'images 512 couleurs en 16 couleurs (format Neochrome ou Degas), et cela, soit en fonction des couleurs choisies par l'utilisateur, soit automatiquement par le programme ; mélange par entrelacement de pixels ; amélioration de

l'anti-alias ; estompage ; rotation de blocs ; calque pour répétition automatique de dessins. Mais la plus grande nouveauté réside dans la possibilité de réaliser des animations en 512 couleurs ! *Spectrum 512* était déjà un excellent logiciel, mais l'apport d'*Unispec* l'enrichit de manière considérable. J.H.

Des outils à gogo pour la gamme Cyber

Upgrade vient de commercialiser toute une série de disquettes complémentaires pour *Cyber Studio* et *CAD 3D 1.0*. *3D Pilotes* contient de nombreux pilotes pour imprimantes noir et blanc, couleur et traceur.

3D Fontes I+II regroupe toute une série de fontes tridimensionnelles, shérif et sans-shérif. Les cinq autres disquettes contiennent des formes et des objets. Nous vous avions déjà présenté *3D Cartoon* et sa collection de personnages, fournie avec les programmes *Cyber-Control* destinés à les animer.

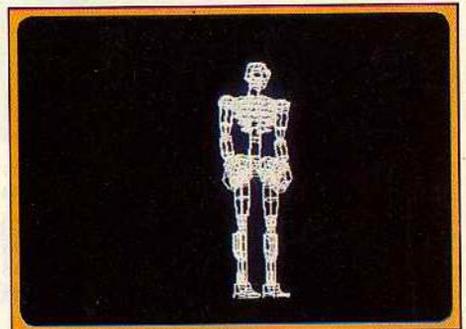
3D Formes Humaines regroupe des prototypes modulaires mâles et femelles, sous forme de squelettes anatomiques.

3D Formes Architecturales contient de très nombreux éléments d'architecture : portes, fenêtres, arches, toits, murs, escaliers et autres. Vous pourrez vous en servir pour construire la maison ou la ville de vos rêves.

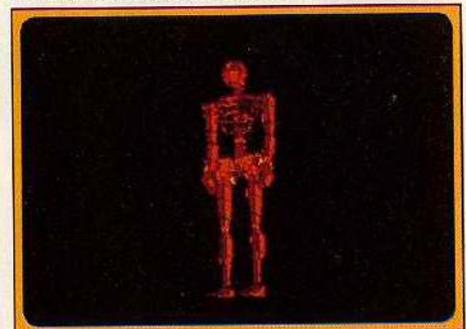
3D Formes Microbots rassemble tous les éléments nécessaires à la création de cyborgs, d'humanoïdes ou d'extra-terrestres.

Enfin *3D Formes Futures* regroupe de nombreuses formes en rapport avec la science-fiction : vaisseaux spatiaux, stations orbitales, véhicules, robots et androïdes.

Un complément très utile à *Cyber Studio*, tant par le gain de temps que par les vastes possibilités induites. J.H.



3D Formes : des tracés en fil de fer...

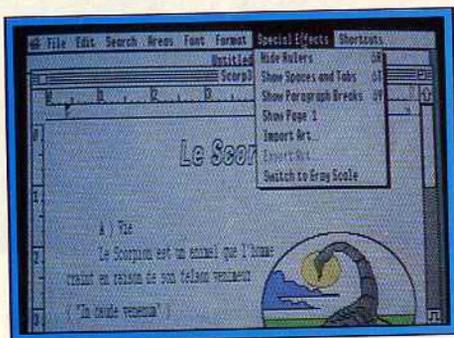


... ou en surface pleine avec ombrage.

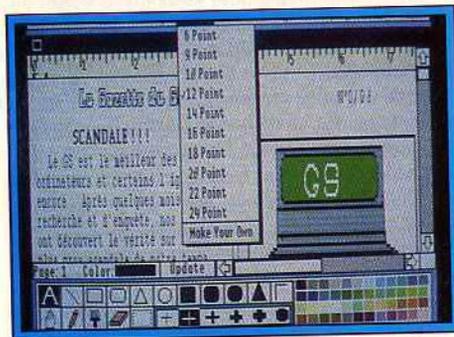
Créez votre journal

Comment concevoir son propre journal? Quelle est la configuration idéale? Quels sont les softs pas trop ruineux? *Tilt* répond à ces questions, et à bien d'autres, et en profite pour lancer un concours de création ouvert à tous! Tous les détails en page 101! Demandez le *Tilt Herald Post*!

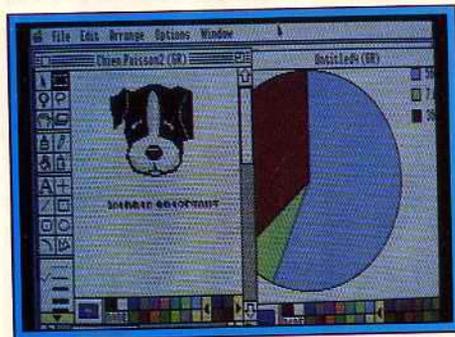
Pour un journaliste, écrire un article sur la micro-édition autrement appelée Publication Assistée par Ordinateur — est toujours quelque chose d'un tantinet interpellant au niveau de son vécu quotidien (ça c'est tapé, coco!). En effet, cette technique met en œuvre la maîtrise de l'écrit, celle de la mise en page, c'est-à-dire la maquette ainsi que celle de la fabrication. Bref, cela fait intervenir les divers éléments de la réalisation d'un journal à part entière... même si les résultats ne sont pas toujours au niveau de ce que l'on peut attendre. Précisons malgré tout que quelle que soit la machine dont vous disposez, vous pouvez réaliser des documents de qualité. Celle-ci est d'ailleurs souvent fonction des moyens dont on dispose... Mais loin de nous l'idée de faire un dossier sur la micro-édition dans les entreprises, ou bien encore dans la presse. Notre but : vous aider à mieux maîtriser les subtilités de la PAO et vous donner les moyens de mettre en œuvre les diverses techniques qu'elle requiert. Dernière précision, le présent dossier est scindé en deux parties : les tests de programmes sur PC et compatibles, ordinateurs 8 bits et *Archimedes* ainsi qu'un tableau récapitulatif seront publiés le mois prochain.



Medley (Apple II GS)



GraphicWriter (Apple II GS)



AppleWorks (Apple II GS)

se rendre à l'adresse où aura lieu cette fête sera d'un grand secours. En résumé, la micro-édition c'est cela! Par le biais d'une présentation agréable on renforce l'attrait du message. Evidemment, les principes que nous venons d'exposer sont aussi valables pour des affiches, tracts et autres journaux de collègues, de lycées, d'associations, de clubs, etc. Il n'en reste pas moins que parvenir à rendre une disposition d'éléments agréable n'est pas simple. Pensez donc, certains en font un métier : les maquettistes. Autrement dit, en matière de micro-édition deux éléments comptent : les moyens techniques dont on dispose

et le savoir-faire... Avant d'acquiescer celui-ci, il est toutefois bon d'être familiarisé avec le langage utilisé. Nous vous proposons donc dans cette première partie un glossaire des mots ayant trait à la PAO ainsi que le schéma d'une page réalisée sur ordinateur afin que vous puissiez mieux comprendre les diverses notions explicitées dans le glossaire.

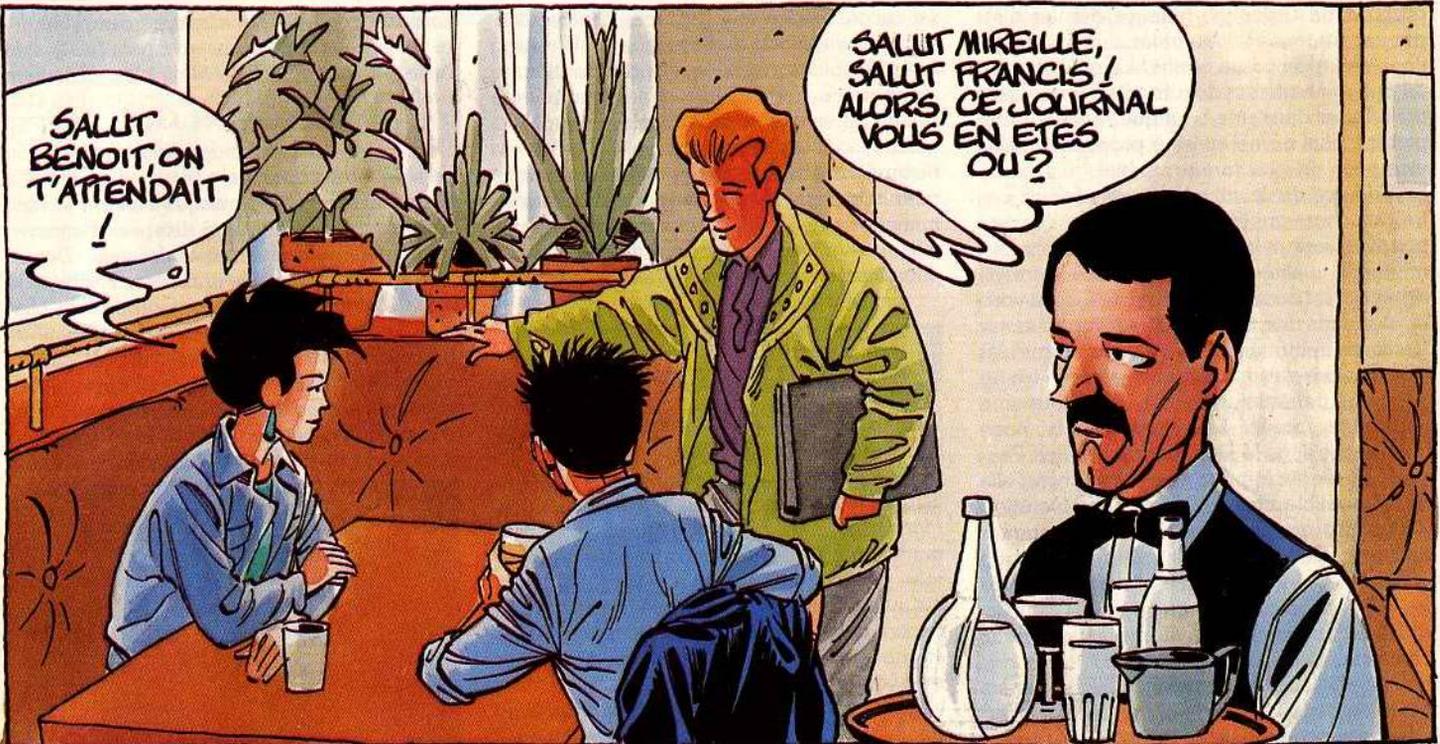
CHERCHE ROTATIVE A PRIX D'AMI

La technique n'est pas tout, nous l'avons vu plus haut. Reste à savoir ce que l'on peut faire avec un programme de PAO et quelle est la configuration idéale... Evidemment l'un ne va pas sans l'autre et les résultats sont directement fonction du matériel dont on dispose et surtout de la technique de reproduction que l'on choisit. Bornons-nous à la photocopie. En effet, pour une somme raisonnable il est désormais possible de reproduire un nombre relativement important d'exemplaires avec une qualité d'impression plus que satisfaisante. Autre avantage de ce mode de reproduction : il est toujours possible, à l'aide d'un cutter et de colle, de pallier certains points faibles des logiciels de mise en page. Ainsi, nombre d'entre eux ne savent pas mettre en biais... Un coup de cutter, un peu de colle et le tour est joué!

Ce principe d'ajout après impression fonctionne aussi pour les dessins et autres illustrations (notamment les photos). Réaliser ce genre d'opération de manière électronique ne pose pas de problème particulier si ce n'est celui du prix. En effet, il est nécessaire de disposer d'un scanner et, lorsque l'on constate le coût moyen des modèles de bonne qualité, l'on se pose des questions. Reste les modèles bas de gamme comme les Handy Scanners ou bien encore les scanners que l'on pose sur la tête d'impression d'une imprimante matricielle classique. Mais ce ne sont que des palliatifs avec des résultats généralement inférieurs à la méthode que nous préconisons. Le principal problème en matière de PAO reste généralement l'impression. Comment disposer d'une imprimante de qualité (du genre Laser) à moindre prix? Atari propose la SLM 804 qui ne fonctionne qu'avec les machines de la famille ST. Outre ce fait, les programmes systèmes (drivers et autres) proposés par Atari donnent bien du souci : lettres disparaissant, graphismes imprimés une fois sur deux, etc. Certes ces problèmes n'existent plus avec le

OU ÇA DEMARRE A TOUTE ALLURE!

Le but de la micro-édition est de permettre l'élaboration de documents véhiculant un message écrit. Etonnant, non? Bien évidemment, une telle définition peut aussi correspondre au traitement de texte; toutefois la micro-édition optimisée la communication par le biais d'une présentation plus évoluée. Bref, il n'y a pas que le message qui compte mais aussi la manière dont on le fait passer. En d'autres termes, la PAO s'attache à l'élément visuel, à la répartition du texte sur une page, à la mise en place d'éléments graphiques (photos, dessins, schémas) venant renforcer le message que l'on désire faire passer. Ceci reste vérifiable pour tout document écrit : cartes de vœux, affiches, petits journaux... Prenons l'exemple d'une invitation pour un anniversaire puisque votre petite sœur de dix-neuf ans organise un goûter (hum!) pour ses amis. Dans un tel cas plusieurs informations sont à communiquer : le lieu, le jour, l'heure et bien entendu le nom de la personne qui invite. Il est toujours possible de rédiger cela de manière très classique avec uniquement du texte mais un petit plan expliquant comment



SALUT BENOIT, ON T'ATTENDAIT !

SALUT MIREILLE, SALUT FRANCIS ! ALORS, CE JOURNAL VOUS EN ETES OU ?



FAUDRAIT D'ABORD DEFINIR CE QU'ON PEUT Y METTRE !

POURQUOI PAS ?!

...ET SI ON FAISAIT UN NUMERO SUR LES FLIPPERS



DEFINISSONS LES ROLES DE CHACUN: TOI, FRANCIS QUI EST UN SPECIALISTE DU SUJET, TU REDIGERAS LES ARTICLES - JE M'OCCUPERAI DES CORRECTIONS BENOIT DE LA MAQUETTE !



J'AI UN ORDINATEUR ET UN PROGRAMME MAIS PAS D'IMPRIMANTE !

ON PEUT EMPRUNTER CELLE DE GILLES SANS PROBLEME !



MAIS TU CROIS QU'ELLE MARCHERA AVEC L'ORDINATEUR DE FRANCIS ?

OUI OUI, BIEN SUR

ALORS, A DEMAIN CHEZ GILLES

INITIATION

programme Calamus, mais ce dernier n'est pas encore tout à fait au point... Non, la solution Atari n'est pas la bonne. La meilleure est de pouvoir sortir ses documents sur une véritable Laser dans une boutique. Elles sont de plus en plus nombreuses à proposer ce service pour un prix fort compétitif.

Le principe est le suivant : vous réalisez vos travaux chez vous et vérifiez la qualité de votre travail en sortant les documents sur une imprimante de qualité moyenne. Une fois le travail achevé et les corrections effectuées, vous vous rendez dans une boutique pour imprimer sur Laser les documents finaux. Voici comment concilier prix raisonnable et qualité. Si toutefois vous persistez à vouloir chez vous une imprimante qualité Laser sans le prix, nous vous conseillons la Desk Jet de Hewlett Packard. Basée sur le principe du jet d'encre, elle est compatible Epson et offre une résolution 300 points par pouce comme les imprimantes Laser classiques. Mais, elle ne coûte que 10 000 F. Un peu en retrait au niveau qualité, les « P » de Nec ainsi que les 24 aiguilles d'autres fabricants s'avèrent aussi assez convaincantes.

Il s'agit d'ailleurs d'un passage obligé pour les possesseurs d'ordinateur 8 bits puisqu'il n'existe pas à notre connaissance de boutique proposant un service Laser pour ce type de machine. C'est d'ailleurs regrettable... Enfin, dernière précision : pour effectuer du bon travail nous vous recommandons de disposer d'un écran autonome pour votre machine (pas de problème avec la petite sœur qui veut voir Candy).

LE LOGICIEL IDEAL EXISTE-T-IL ?

Vous en savez un peu plus sur la configuration, sur la manière dont vous allez aborder la PAO mais reste une question de base : quel programme choisir ? Fidèle de monsieur de La Palice, Acidric Briztou vous répondrait que cela dépend de la machine que vous possédez. C'est exact mais un peu simpliste... La définition de base d'un programme de mise en page est la suivante : il s'agit d'un logiciel permettant d'imprimer une page avec un gros titre, du texte sur plusieurs colonnes elles-mêmes séparées par des filets et une belle image au milieu. Histoire de corser le jeu, ajoutons que ce logiciel doit disposer d'un éditeur intégré... Mais tout cela ne suffit pas à en faire un bon programme de PAO Communication avec traitement de texte (importation de texte) et programmes de dessin (importation d'image), ergonomie poussée, fonctions graphiques si possibles étendues (création de filets et de trames), possibilité d'utiliser plusieurs styles de texte avec diverses tailles. Ce sont les impératifs minima. Attention, ne pensez pas que ceci s'adresse uniquement aux 16 bits : c'est aussi valable sur CPC, PCW ou bien encore C 64 ! Evidemment, les ordinateurs 8 bits ne disposent souvent que d'un programme de ce type. Dans ce cas, on est bien obligé de faire des concessions...

En revanche, dès lors que votre machine possède plusieurs logiciels n'hésitez pas à pou-

ser encore un peu vos exigences. Diverses tailles de visualisation de la page avec Wysiwyg intégral, guides magnétiques pour positionnement précis du curseur, règles graduées à l'écran et autres fonctions plus complexes encore, sont le plus souvent appréciables. En résumé, un bon programme de mise en page se doit de posséder des fonctions avancées en matière de texte, de graphisme et d'ergonomie. Vaste programme dont devraient s'inspirer bien des programmeurs !

MACINTOSH : LA VOIE ROYALE...

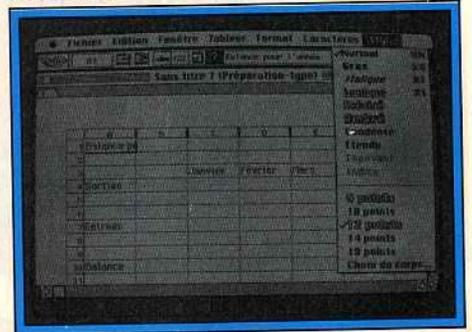
Véritable modèle tant du point de vue matériels que logiciels, le Mac sert de référence. Les programmes qu'il possède s'avèrent particulièrement performants mais souvent coûteux, Mac oblige... A y réfléchir deux fois et en prenant compte des qualités des programmes de mise en page que nous vous présentons ici, il s'avère toutefois qu'il possède toujours et encore des arguments face au Mega ST, PC et autres machines dont le but est d'effectuer une véritable percée en PAO.

Une configuration à base de Mac Plus avec Ready Set Go ! permet d'être rapidement opérationnel à moins de 20 000 F. Certes, dans ce cas l'on ne dispose pas d'imprimante laser mais de nombreuses boutiques permettent la

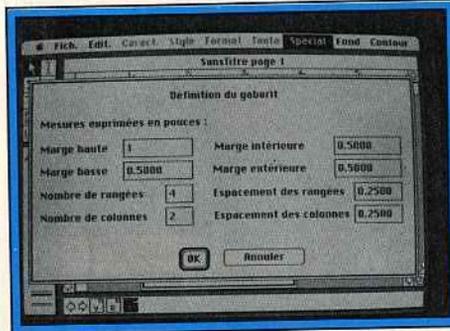
sortie de documents sur ce type d'imprimante et ce à un prix plus que compétitif... Il n'en reste pas moins que le Mac, c'est sérieux !

Ready Set Go !

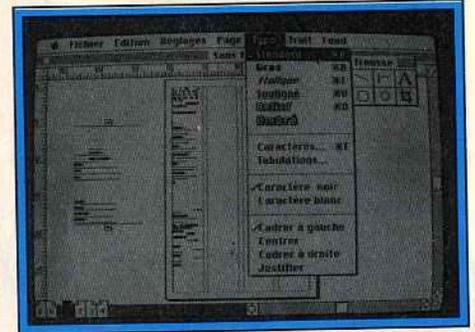
Dans l'esprit de beaucoup, Mac et publication assistée par ordinateur sont synonymes. Ce n'est pas par hasard puisque l'enfant terrible d'Apple a été le premier à disposer d'un environnement performant en ce domaine. Depuis l'époque héroïque des premières versions de Page Maker, les choses ont cependant bien évolué. Apple se désintéresse des utilisateurs personnels et les éditeurs suivent. Résultat : une inflation des possibilités et des prix... Malgré tout, le Mac dispose encore de quelques armes en matière de PPAO (Petite Publication Assistée par Ordinateur) dont le célèbre Ready



Rag Time 2 (Macintosh)



Ready Set Go ! (Macintosh)



Page Maker (Macintosh)



Set Go ! n'est pas la plus inoffensive. C'est vrai, ce logiciel n'effectue pas les habillages automatiquement. C'est vrai, il ne permet pas non plus d'effectuer des alignements au centillard de micron. C'est vrai, il est en difficulté lorsqu'il faut composer un tableau.

Et alors ? Ce que l'on demande à un logiciel, c'est d'être le meilleur, d'aligner des chiffres inimaginables pour le commun des mortels ? Non, ce que l'on demande à RSG c'est d'être utilisable. Et pardonnez du peu, non seulement il l'est mais en plus il s'acquitte à merveille de sa tâche. La mise en place d'éléments est facilitée par le fait que l'utilisateur travaille sur des encadrés textes ou images. Ces derniers peuvent être situés n'importe où et pour les créer il suffit d'un trou de souris. Bien évidemment, RSG connaît aussi la notion de

colonnes qui n'est qu'une extension de ce que nous venons de décrire. Un des avantages principaux de ce programme réside dans sa grande facilité à gérer le texte. La partie éditeur s'avère performante et dispose d'algorithmes de césure pour plusieurs langues. Etonnant non ? Autre avantage de ce programme : sa vitesse d'exécution. Curieusement du reste, nous trouvons la version 3.0 plus performante que la 4.0. Du reste celle-ci s'avère condamnée à terme par la 4.5 alors qu'il semble que la 3.0 doive poursuivre sa route.

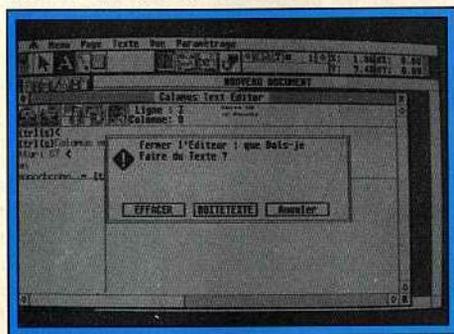
C'est un peu compliqué mais la stratégie est la suivante : avec RSG 3.0, Letraset attaque le marché bureautique (lettres d'informations, rapports divers, etc.) ; avec RSG 4.5, les cibles désignées sont Page Maker et X'Press, utilisés dans l'univers de l'édition, par exemple. Un beau combat en perspective... Mais revenons à nos moutons, c'est-à-dire à la version 3.0. En guise de conclusion nous dirons qu'il s'agit à l'évidence d'un programme performant dans quatre-vingt dix pour cent des cas et dont la majorité des utilisateurs sont parfaitement satisfaits. Du reste, nous en sommes !

Rag Time 2

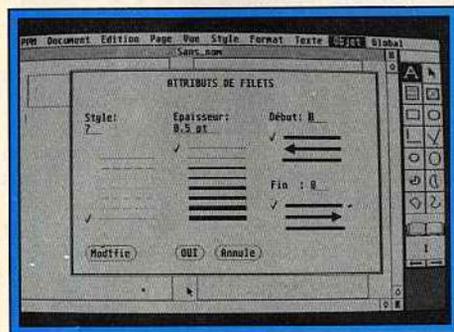
Peu connu et peu diffusé en France, Rag Time procède d'une philosophie comparable à celle de Ready Set Go ! 3.0 : il vise un marché bureautique. La principale innovation apportée par ce logiciel est la présence d'un tableur.

Ce type de programme permet l'automatisation de séquences de calculs par l'introduction de formules dans les cases d'un tableau. Il s'agit en somme d'une calculatrice surpuissante. Intégré dans un logiciel de mise en page, ce type de produit facilite la réalisation de tableaux. Ainsi, une entreprise peut intégrer dans un document des données chiffrées concernant l'évolution des ventes sur une période précise. Evidemment, Rag Time est aussi utilisable en tant que simple programme de mise en page, c'est d'ailleurs sa vocation première. Basé sur le même principe que RSG, il permet la création de boîtes dans lesquelles on peut intégrer du texte, des images ou encore un élément de tableau venu du calc (tableur). Tracés de filets, encadrements de colonnes et autres opérations d'enluminures s'avèrent des plus simples. Rag Time propose de plus des fonctions que l'on ne retrouve pas partout : règles de textes valables pour un paragraphe afin de paramétrer les marges, intégration dans un texte de l'heure, zones de numérotation de pages ou bien encore de parties de textes, etc. Tout cela apparaît au début superflu mais ces petits riens simplifient parfois grandement la vie.

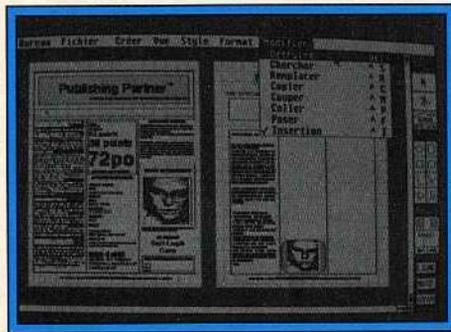
En fait, ce qui déplaît dans Rag Time c'est avant tout l'interface utilisateur. Nous la trouvons peu agréable avec des changements incessants dans les menus. Evidemment, « Fichiers » ou bien encore « Edition » sont tou-



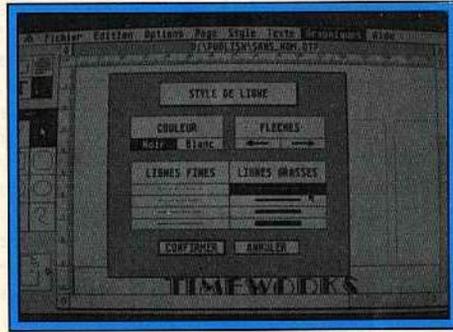
Calamus (ST)



Publishing Partner (ST)



Publishing Partner (ST)



Timeworks (ST)

BENOIT S'OCCUPE DU GABARIT,



MIREILLE CORRIGE LES FAUTES ET FRANCIS...



INITIATION

jours à la même place mais pourquoi diable les commandes « Importer » et « Exporter Texte » ne sont-elles pas dans « Fichier » comme de coutume ? Avancer ce type d'arguments peut sembler absurde mais il est toujours agréable de disposer d'une interface la plus proche possible de ce que l'on trouve avec d'autres programmes... Bref, au-delà de l'unification des formats de fichiers, une certaine cohérence dans la hiérarchie des commandes ne ferait de mal à personne !

Intéressant à plus d'un titre, *Rag Time* n'arrive pas à sortir de sa marginalité. En clair, il ne convainc pas réellement. Pourtant, et nous l'avons vu, il n'est pas dénué de qualités. Mais il est ainsi...

Il est vrai que face à un rouleau compresseur tel RSG, les arguments qu'il est en mesure d'avancer apparaissent bien maigres !

Page Maker

C'est connu, les bonnes choses, comme le vin, se bonifient souvent avec le temps. Cet adage s'applique parfaitement à *Page Maker*. Premier véritable programme de mise en page, ce dernier existe désormais en version 3.0 et possède une belle part de marché. Certes, il ne s'agit plus de la Rolls d'antan (*X'Press* s'est emparé de cette place dans l'univers *Macintosh*) mais ses qualités sont intactes.

La première chose qui frappe avec *Page Maker* est la logique de base. La manière dont l'utilisateur travaille est finalement proche de celle des maquettistes utilisant leurs règles et leurs cutters. La base de *Page Maker*, c'est le concept de bande de papier que l'on coupe, colle, positionne. On imagine la souplesse de ce principe. Certains, généralement formés sur d'autres programmes, ont un peu de mal à s'y faire mais avec l'habitude... La création de colonnes et autres encadrés ne pose aucun problème et s'avère des plus simples à mettre en œuvre, comme de règle sur *Mac*. *Page Maker* dispose bien évidemment de divers systèmes métriques (comme *Ready Set Go!*, par exemple), permet le tracés de filets et autres contours de colonnes, gère l'intégration de graphismes, etc. Le module traitement de texte apparaît, lui, relativement performant. Soulignons tout de même qu'un texte créé sous *Word 3.0* de Microsoft et importé dans *Page Maker* conserve tout ses attributs (justification, corps ou graisses utilisés, etc.). Disposant de nombreuses commandes, *Page Maker* n'est certes pas le programme de mise en page absolu. Son principal avantage réside dans sa renommée ce qui permet à certains, notamment aux U.S.A., de proposer des disquettes avec des mises en page prêtes à l'emploi. De même, de nombreux ouvrages existent sur le sujet. Bref, *Page Maker* est en quelque sorte un passage obligé.

APPLE II GS : L'OUTSIDER ?

Mal distribué en dehors des U.S.A., mal implanté en France, le *II GS* surprend parfois. En matière de micro-édition il possède un argument choc : l'accès aux bus *AppleTalk* et

Apple Desktop Bus. Ces derniers sont utilisés par le *Mac* pour assurer la connexion d'imprimantes *Laser*, de scanners, de tablettes graphiques et autres périphériques du genre. A l'image du *Mac*, le *GS* peut donc disposer de ces divers périphériques sans lesquels la PAO sérieuse ne se conçoit que difficilement. Enfin, cela reste fort théorique car cet ordinateur ne dispose pas toujours des drivers adéquats... S'appuyant sur des programmes de relativement bonne qualité, le *GS* pourrait facilement s'implanter en PAO si *Apple France* en avait la volonté. Il n'en est rien et *Atari* en profite...

Medley

Medley, de *Milliken Publishing Co.*, est destiné essentiellement, à la différence de ses concurrents, aux tâches de PAO. Sa philosophie repose d'abord sur la partie « traitement de texte ». L'utilisateur doit d'abord concevoir et taper son texte, puis il ajoutera dessins, illustrations et autres embellissements. On retrouve dans les options de traitement de texte toutes les fonctions usuelles de ce genre de logiciel (polices de caractères variées, couper-coller, menus déroulants de l'interface-utilisateur *Apple*, *WYSIWYG*...). Ce logiciel permet d'importer des textes en provenance d'*AppleWorks* ou bien d'un fichier *ASCII*. L'espace entre les caractères, les mots et les lignes peut être modifié point par point et permet donc d'avoir des textes écrits d'une façon plus ou moins proportionnelle suivant les désirs de l'utilisateur. Lorsque le texte est tapé, il suffit de sélectionner les zones où l'on veut placer des graphismes. Ces zones peuvent être rectangulaires, arrondies, ovales ou encore prendre la forme d'un polygone. Ces zones peuvent être placées au beau milieu d'un texte : celui-ci épousera alors la forme de la zone graphique. Toutes sortes de graphiques ou d'illustrations peuvent prendre place dans ces zones. Les illustrations peuvent être récupérées d'un programme de dessin directement, du *clipboard* ou encore créées directement par *Medley*. En effet, ce logiciel comprend également un « paint » intégré. Celui-ci, sans toutefois être capable de rivaliser avec les logiciels de dessins spécialisés, comprend toutes les fonctions que l'on est en droit d'attendre d'un tel programme (loupe, brosses et motifs redéfinissables, lasso...) et utilise 16 couleurs avec une résolution de 640. On peut à tout moment déformer ou changer de place une zone graphique. De même, il est possible de transformer une zone graphique en région texte, ou de changer une région rectangulaire en zone ovale par exemple.

Le programme est accompagné d'une disquette contenant un dictionnaire de 800 000 mots et comprend un thésaurus, une liste de synonymes et un dictionnaire personnalisable. Malheureusement, tout ceci est en anglais ! Une disquette contenant plus de 500 images accompagne également le logiciel. Malgré toutes ses qualités, *Medley* souffre d'un grave handicap : sa lenteur. La version actuelle est souvent « crispante » par son manque de rapidité. Il semble cependant qu'une nouvelle version, sortie récemment aux USA, optimise et accélère ce programme.

GraphicWriter

Initialement, *Graphicwriter* n'était pas un véritable logiciel de PAO mais plutôt un traitement de texte doté de fonctions graphiques élaborées. Mais au cours de ses versions successives, il a affiné ses fonctions de mise en page jusqu'à devenir un programme de PAO à part entière. Il fait la différence entre plusieurs types de régions qui composent une page : les régions textes, les régions graphiques en *bit-map* (le dessin est constitué d'un ensemble de pixels) et les régions graphiques orientées objets (constituées de traits mémorisés sous forme de vecteurs). Ces dernières sont importantes car elles permettent d'obtenir une sortie imprimante (et notamment sur le *LaserWriter*) plus précise et de meilleure qualité. Les régions vectorielles doivent être composées d'objets élémentaires tels que des rectangles, des ronds, des polygones... Les objets peuvent être peints de couleurs opaques ou transparentes.

On peut également changer la taille des objets, les déplacer, les faire pivoter ou encore les faire passer les uns derrière les autres. Les objets en *bits-maps* peuvent bénéficier également de ces fonctions mais en plus ils peuvent être modifiés pixel par pixel grâce à la loupe, au crayon et au pinceau. En effet, il est possible de faire du dessin libre dans la résolution 640 au moyen de 48 couleurs, en utilisant le crayon sans contrainte, sans être obligé de composer son dessin en manipulant des formes, des objets géométriques élémentaires. Les régions textes offrent toutes les fonctions classiques d'un traitement de texte. Le logiciel est fourni avec 30 fontes, il permet d'imprimer du texte en couleurs et des dessins en couleurs pleines ou aquarelles (diluées). Les différents caractères non imprimables (tabulation, sauts de ligne...) peuvent apparaître et il est possible d'ouvrir et de travailler sur plusieurs documents à la fois. La dernière version (3.0), a encore amélioré la partie mise en page. Comme tout logiciel de PAO qui se respecte, il est possible de disposer de « feuilles de styles » (modèle de mise en page que l'on peut sauvegarder), la taille des caractères peut varier de 4 à 254 points, la justification proportionnelle est possible, une fonction réserve automatiquement un espace sur le côté droit de la page pour tenir compte de la place prise par les agrafes, le texte peut prendre place sur une graphique ou bien cercler celui-ci...

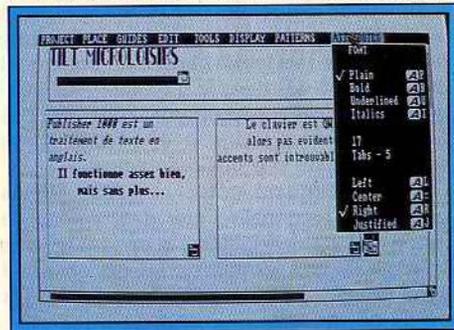
GraphicWriter 3.0, livré avec un *spell-checker* (en anglais) et une disquette de *clip-art*, est certainement une des meilleures PAO sur *Apple II GS*, tant par ses capacités que par sa facilité d'utilisation.

AppleWorks GS

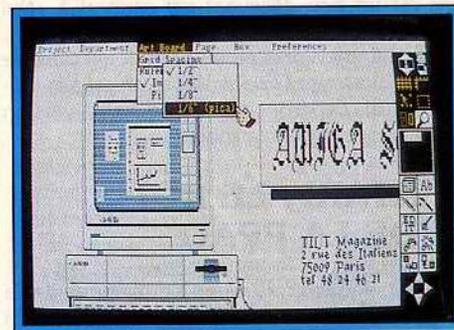
AppleWorks GS n'est que la version spécifique d'un programme qui existait sur la gamme 8 bits. Pourtant, totalement réécrit pour tirer parti des possibilités du *GS*, il ne ressemble plus guère à son prédécesseur. Logiciel intégré, il propose une base de données acceptant les fichiers graphiques, un tableur, un traitement de texte, un logiciel de communication, un « paint » et enfin un programme de PAO. Malgré la diversité des modules et leur



nombre, ceux-ci sont tous de très bonne facture et pourraient sans complexe être édités séparément. La meilleure preuve de cette qualité est que Claris, la société créée pour commercialiser des logiciels qui l'étaient avant sous la marque Apple, a racheté ce programme à Styleware et compte en faire une version Mac (aucun intégré sur Mac n'offre autant de fonctions et aussi simplement). Le module de traitement de texte reprend en fait le programme de Styleware : *Multiscribe*. Et ce logiciel, qui était jusqu'à présent le meilleur du genre sur GS, s'est vu doter de nouvelles fonctions telle la fonction statistique qui



Publisher 1000 (Amiga)



Page Setter (Amiga)



City Desk (Amiga)

permet de connaître à tout moment le nombre de lettres, de mots, de lignes... qui composent votre texte. De même, une fonction « Print Merge » est présente, qui en liaison avec la base de données, permet de faire du publi-postage. Un dictionnaire comprenant un thésaurus est livré avec le programme. Le module de dessin permet de créer ou de modifier des images importées. Il propose tous les outils habituels (pinceaux, loupes, formes géométriques, déformations et rotations...) et permet de travailler avec 16 couleurs et à peu près 340 couleurs dégradées. Il permet également de dessiner en bit-map ou bien au

INITIATION

moyen de formes géométriques vectorisées qui peuvent être groupées entre elles. Le tableur comporte des fonctions graphiques et permet de créer graphes, camemberts, histogrammes...

Une fois les textes rédigés et les illustrations préparées dans chacun de leur module respectif, la partie PAO peut entrer en action. Il est possible de transférer ces différents éléments (textes et illustrations) d'une fenêtre à l'autre ou bien passer par le clip-board et la fonction couper/coller. *AppleWorks GS* permet de définir manuellement à l'aide de la souris ou automatiquement par un menu des colonnes à l'intérieur desquelles les textes viendront prendre place. Une fois que l'on a établi de telles régions, les textes venant du traitement de texte ou créés dans le module PAO viennent remplir ces zones automatiquement. Des zones peuvent également être réservées et seront remplies par des graphiques.

On peut cependant reprocher à *AppleWorks GS* de ne reconnaître que des régions de forme rectangulaire. Même si ce sont les plus employées dans les mises en page, on aurait aimé trouver des régions en forme de ronds ou de polygones.

De même, le driver d'impression fait par *Claris* est un peu décevant par rapport à celui qu'avait réalisé *StyleWare* pour *Multiscribe*. Enfin, *AppleWorks* est un produit qui vient de sortir (alors que *GraphicWriter* en est à la version 3.0). Espérons que la prochaine version corrigera ces petits problèmes.

ATARI : LE ROI DE LA PPAO

PPAO, késaco ? Il s'agit simplement de la Petite Publication Assistée par Ordinateur. Si vous disposez d'un budget restreint, si vous désirez réaliser un journal de club ou de lycée, créer des affiches pour un concert de House Music dont vous êtes le modeste organisateur, pas d'hésitation possible. Disposant de plu-

sieurs programmes, l'Atari offre un rapport prestation/prix imbattable. A notre sens la configuration idéale est constituée par un 1040 ST avec écran monochrome et de *Publishing Partner*. Pour ce qui est de l'impression laser, le ST dispose comme le Mac d'un réseau de boutiques permettant l'impression à des prix acceptables.

Autre avantage de la machine de Jack Tramiel : l'existence de périphériques tels scanners, écrans de grande taille, etc. On peut commencer petit et évoluer ensuite. Pour conclure, un mot sur le système Laser d'Atari : nous le déconseillons aujourd'hui ! Loin d'être au point, il se révèle en effet bien plus coûteux que la configuration que nous vous proposons dans ce dossier.

Calamus

C'est connu : l'un des objectifs d'Atari est de concurrencer Apple en matière de publication assistée par ordinateur. Parvenir à un tel objectif nécessite bien entendu un environnement matériel mais aussi, et surtout, logiciel. Or, jusqu'à présent, la qualité de celui-ci était assez contestable en ce qui concerne Atari. C'est désormais fini ! Développé en RFA par la firme DMC, *Calamus* se distingue avant tout par la vectorisation des polices de caractères. En d'autres termes, il dispose d'une espèce de langage de description de pages comparable à *PostScript*. Obtenir une lettre de très grande taille sans déperdition de qualité et ce avec une SLM 804 ne pose donc plus de problème. De plus, *Calamus* propose un éditeur de caractères puissant et relativement facile à exploiter. La création de bibliothèques de symboles, logos et autres éléments de même type est donc dans le domaine du possible.

La mise en page n'appelle pas de commentaires particuliers : elle s'effectue de manière classique. Toutefois, ici encore, la facilité avec laquelle *Calamus* gère les textes est assez déconcertante. Vous désirez mettre un mot, une phrase ou même une partie de texte en biais ? Pour vous un bon programme de PAO

se doit de disposer d'une feuille de styles ? Alors *Calamus* ne peut que vous satisfaire puisqu'il offre aussi cela... La gestion des graphismes est relativement facile. L'intégration d'une image dans un texte s'avère simple et le tracé des filets et autres segments de droite peut s'effectuer avec paramétrage du sens de tracé.

A lire tout cela on pourrait donc se dire que *Calamus* est LE programme de mise en page sur Atari. Et ce d'autant plus que ce logiciel fonctionne aussi sur des écrans de grande dimension (A3) et gère directement certains scanners. Mais toute médaille a son revers. L'interface utilisateur par trop absconse, la non disponibilité de ce programme en France et quelques petits bugs à droite ou à gauche ternissent un tableau que l'on pouvait croire idyllique. Cela n'enlève cependant rien aux qualités de ce programme. Espérons donc que les problèmes entre DMC et Atari Allemagne (distributeur exclusif de ce logiciel en RFA) actuellement en procès, se résoudront rapidement. L'Atari Mega ST, secondé de l'imprimante Laser SLM 804, deviendrait alors une bien belle arme. Enfin, serait-on tenté de dire !

Publishing Partner

S'il existe un programme sur ST dont la notoriété est à notre sens loin d'être usurpée, c'est bien *Publishing Partner*. Importé en France par la société Upgrade, ce logiciel a été le premier de sa catégorie réellement disponible. Souvent décrié, souvent contesté, il n'en reste pas moins le meilleur en la matière... Comparé à *Timeworks*, il s'avère infiniment plus convivial et complet. Comparé à *Calamus*, il se révèle bien plus accessible, bien moins buggé et surtout régulièrement commercialisé.

Proposé en deux versions (pour écran monochrome et couleur), *Publishing Partner* se distingue dans un premier temps par la qualité de son éditeur de textes. Rapide et agréable, il ne génère pas de caractères parasites comme le fait parfois *Timeworks*. Les fonctions chercher/remplacer, la possibilité de



choisir style et polices avec en plus celle d'utiliser des tailles non implantées dans le dossier, système, ajoute encore un peu plus d'agrément. D'autre part, signalons la possibilité de paramétrer l'espace entre les lignes et entre les caractères. On se croirait presque en présence d'un programme sur *Mac* ! La création d'une mise en page s'effectue des plus simplement puisque la définition des colonnes est réalisée de manière automatique ou bien par l'intermédiaire de la souris. Les tracés de filets et autres encadrements ne posent pas de problèmes et la possibilité de faire intervenir des guides ou bien des règles facilite grandement la tâche. Outre tout ce que nous venons de voir, *Publishing Partner* propose divers formats de page, offre diverses vues possibles (pleine page, demi-page, taille réelle, etc.), permet le paramétrage de l'unité de mesure ainsi que la configuration de l'imprimante, etc. Sa faculté à gérer *PostScript* n'est pas le moindre de ses avantages et cela lui permet même de rivaliser directement avec la configuration PAO d'Atari. En effet, nul besoin de *Mega ST 4* et de *Laser Atari* pour le faire tourner. Bref, en matière de mise en page sur *ST*, *Publishing Partner* reste la référence absolue. Le fait qu'il soit entièrement francisé et qu'il dispose d'un manuel de relativement bonne qualité le confirme.

Timeworks

Programme de mise en page officiel d'Atari France, *Timeworks* fonctionne sur l'ensemble de la gamme *ST*. Les 520 s'avèrent toutefois un peu limités lorsque l'on désire travailler sur un nombre important de pages. Dans un tel cas de figure nous ne pouvons alors que recommander un 1040.

L'ergonomie du programme rappelle celle de *Ready Set Go!* sur *Macintosh* et facilite sa prise en main. Un menu d'aide très complet assiste l'utilisateur en lui évitant la consultation du manuel. Le principe du *Wysiwyg* (what you see is what you get) permet un contrôle direct du travail effectué.

Divers modes de visualisation (100 %, c'est-à-dire taille réelle, 200 %, 50 %, pleine page ou double page) autorisent une mise au point rapide et précise de la maquette du document. Celle-ci s'obtient simplement par le tracé de cadres qui restent redéfinissables en permanence.

Les menus déroulants offrent un éventail très complet de fonctions. Il est bien entendu possible d'importer du texte et des images provenant d'autres programmes, mais *Timeworks* dispose de ses propres fonctions d'édition de texte et de graphiques. Il est ainsi loisible de sélectionner divers filets ou trames, de choisir ses polices de caractères, de saisir du texte directement, de rechercher et de remplacer des mots, etc.

Toutefois, le texte saisi directement ne se répartit pas dans les diverses colonnes qui lui sont allouées, contrairement au texte importé. C'est là une lacune regrettable, gênante à l'usage, lors d'une modification du texte remplissant une colonne par exemple.

Il faut alors « bricoler » le texte de remplacement afin de lui donner la longueur du texte initial, en priant pour que l'espacement proportionnel n'occasionne pas la disparition inopinée d'un ou de plusieurs mots.

La gestion des césures pose là encore problème bien qu'on soit également en présence d'un logiciel francisé. A signaler pourtant qu'une version « allégée » de *Timeworks* est en cours d'élaboration.

AMIGA : FAUTE DE MIEUX...

Oui, l'*Amiga 500* est une bien belle machine... de jeux ! En revanche, en matière de PAO et même plus généralement d'applications personnelles cet ordinateur fait piètre figure ! Si vous possédez un huit bits et pensez à acheter une machine plus puissante avec en ligne de mire le traitement de texte, la mise en page ou la gestion de fichiers, nous vous conseil-

lons l'*Atari ST*. Les trois programmes pour *Amiga* que nous vous présentons ici s'avèrent en effet plus proches de ce que l'on trouve sur 8 bits que ce que proposent les autres machines à base de 68 000 et illustrent parfaitement les problèmes posés par cette machine. Ergonomiquement mal pensés, nécessitant 1 Mo de mémoire vive, ils s'avèrent trop limitatifs et ne peuvent satisfaire que si l'on modère ses ambitions...

La PAO sérieuse existe toutefois sur *Amiga* grâce à *Professional Page*. Mais à 5 000 F, il est bien trop coûteux pour un possesseur d'*Amiga 500* ! Pour cette machine le mieux est *Page Setter*, malgré ses défauts...

Publisher 1000

Encore un logiciel en anglais, non officiellement importé et jamais traduit, avec tous les inconvénients que cela suppose (voir *City Desk*). La présentation de *Publisher 1000* est extrêmement austère : un écran noir sur blanc avec une seule barre de menu en haut de l'écran. Pas d'outils apparents : toutes les commandes passent par les menus déroulants. La particularité la plus évidente de *Publisher 1000* est son absence de convivialité patente et son principal défaut, une incapacité à gérer les grossissements. Il ne dispose que d'un mode de travail, en vision proche seulement. L'unique possibilité dont il dispose est l'affichage d'une mini-page entière, inutilisable même par les plus myopes. Ce défaut est plus ou moins compensé par un scrolling parfait : la page se déplace en même temps que l'ascenseur et permet de s'arrêter à l'endroit exact où l'on veut travailler.

Le processus de fabrication des pages est on ne peut plus banal : création de cadres qu'on positionne sur la page, puis introduction des images ou du texte. Le positionnement précis des cadres, assez original, se fait à l'aide d'une double règle graduée dont le point de rencontre se déplace avec la souris. L'insertion de textes peut se faire soit en les important à partir de fichiers externes, doit directement dans le cadre lui-même. A cet égard, *Publisher 1000* propose un assez joli lot de fontes et de tailles de caractères. Leur mise en œuvre exige un peu de savoir-faire, mais fonctionne néanmoins parfaitement. Le déplacement des cadres, toujours possible, demande lui aussi de la dextérité. Si l'on ne suit pas parfaitement le mode d'emploi, il y a de gros risques de voir des textes inextricablement emmêlés ou même encore affichés après enlèvement du cadre qui, en principe, les contient. La même remarque est valable pour les enrichissements graphiques, tels filets ou cadres visibles.

Ce logiciel, déjà assez ancien, ne peut convenir qu'à ceux qui désirent composer des pages avec de nombreux types de caractères (mais uniquement en anglais).

Page Setter

C'est de loin la plus pratique des logiciels de PAO pour *Amiga*. C'est probablement pour cette raison qu'il est le seul (avec *Professional Page*, beaucoup plus cher) à avoir été traduit en français. Il se présente de façon tradition-



1 Informatiquement
2 **VOTRE**
numéro 0
février 1989
3 1989
4 **Edito**
Les révolutions ne sont pas...
5 **La révolution!**
Il s'agit d'un programme sur...
6 **Et pour l'avenir?**
La création d'une mise en page...
7 **Sommaire**
Page 1
Les nouveaux programmes de mise en page.
Page 1
La révolution de l'impression Laser.
Page 2
Display Postscript. Est-ce bien raisonnable?
Page 3
Ventura 2.0: les PC battent les Mac!
8 **11** **Pour aller plus loin**
La Publication Assistée par Ordinateur...
12 **13**

nelle, avec une barre horizontale de menus déroulants en haut de l'écran et, à droite, les outils de travail sous forme d'icônes. Rien de bien particulier parmi ces outils. On y retrouve toutes les fonctions habituelles.

A signaler qu'ils sont activés et désactivés selon le principe de la bascule : on clique une fois, ça marche, une autre fois et ça ne marche plus, et ainsi de suite ad libitum. Le grossissement de la page suit la même règle, mais avec trois paliers successifs.

La marche à suivre est elle aussi fort commune. On commence par ouvrir des fenêtres dans une page, puis on les remplit avec du texte ou des images. Ces dernières proviennent de fichiers externes et ne posent que le problème du temps de chargement. Les textes peuvent être importés (en ASCII, mais aussi à partir de logiciels tel *Textcraft*) ou créés sur place. Dans ce cas, le mode d'emploi est assez spécial : après avoir cliqué dans la fenêtre désirée, un éditeur de texte vient occuper tout l'écran. Il se présente comme un traitement de texte.

Quand on le quitte, ce qui a été tapé vient automatiquement s'inscrire dans la fenêtre sélectionnée au début. Les corrections s'effectuent de la même manière : l'éditeur de texte se présente cette fois déjà rempli et il suffit d'y exécuter les changements voulus.

Dans la page elle-même, les fenêtres (texte ou image) s'agrandissent ou se rétrécissent à volonté, se transportent aisément d'un point à un autre. Contrairement à ce qui se passe d'habitude — où une fenêtre chasse l'autre —, les contenus des différentes cases se superposent les uns aux autres.

En l'absence d'un logiciel de PAO bon marché et tout à la fois vraiment performant sur *Amiga*, *Page Setter* est actuellement le meilleur choix possible, voire le seul, puisque les autres sont dépourvus des accentuations qui sont indispensables à la transcription de la langue française ou bien s'avèrent trop coûteux pour un utilisateur personnel...

City Desk

Etrange logiciel, en vérité, que *City Desk* ; un mélange bizarre de trouvailles géniales et d'absurdités dans la conception ! De prime abord, quand il apparaît à l'écran, il n'a rien d'exceptionnel.

On y retrouve les menus ordinaires : barre en haut et outils à droite. Assez performante, la loupe autorise six grossissements différents. La conception des pages est tout à fait contraire à ce qui se passe normalement. Au lieu de créer d'abord un cadre qui sera rempli par la suite, l'introduction d'une image ou d'un texte en détermine l'ouverture.

Le concept est intéressant dans la mesure où le cadre prend automatiquement la taille de l'objet qu'il contient.

Lorsqu'il s'agit d'image, rien à reprocher à *City Desk* : importée (ou créée grâce à un sous-programme, assez limité cependant), elle vient s'afficher à l'endroit que l'on vient cliquer avec la souris. Elle peut ensuite être étirée, élargie, allongée ou transportée.

Sa taille et sa forme s'adaptent automatiquement. Les textes provenant de traitements de

Regardez la page située ci-dessus. Il s'agit de la première page d'un journal que nous avons créé de toutes pièces. Principale particularité de celle-ci : dans le jargon du métier, elle se nomme première de couv (première de couverture). Son style général dépend souvent du type de la publication (magazine, journal ou autre) et doit accrocher le lecteur. Le premier élément d'une telle page est bien entendu le titre du journal (1). Nous l'avons voulu simple et visible d'ou effet de relief sur le mot « *Votre* » et présence d'un filet pincé (2) pour appuyer « informatiquement ». Enfin, il est toujours bon de préciser de manière visible les petits plus (3). Selon un schéma similaire, les titres des articles (4) déclenchent l'intérêt. Le titre « *Ils sont là* » amène la question suivante : « *Qui* ». La réponse est dans le chapeau (5) qui est en fait une introduction à l'article. Si celui-ci s'avère de taille respectable, n'hésitez pas à intégrer des intertitres (6) qui permettent de ponctuer un

texte. Il s'agit d'une aide au lecteur au même titre (non, non, pas le 4!) que le choix d'une police de caractères qui se doit d'être lisible (hum !), et que la présentation du texte. En pavé (7), il s'avère agréable si les coupures ne sont pas trop nombreuses ou si les espaces entre mots ne sont pas très importants. Le texte en ferrage à gauche (9) peut constituer une bonne alternative mais n'en abusez pas... Au passage, signalez la présence d'un filet normal (8) ici destiné à marquer la présence du sommaire. La présence d'un encadré (10) se justifie puisque comme l'indique son titre, soit dit en passant centré (11) ; il vient en renfort de l'article principal.

Compte tenu de la très grande sobriété de l'ensemble nous avons intégré une illustration en habillage (12) et la largeur de justification (13) choisie pour cet encadré rompt un peu le rythme de la page ce qui renforce son attrait. Vous voici donc dans le secret des dieux !

Le glossaire de la PAO

A : première lettre de l'alphabet

AZERTY : se dit d'un clavier français. Tire son nom de l'ordre des touches.

Caractère : signe gravé ou écrit, élément d'une écriture.

Caractère (corps) : taille d'un signe (lettre, chiffre, ponctuation...) déterminée par sa hauteur en points pica ou didot.

Caractère (graisse) : épaisseur du trait du dessin d'un caractère.

Caractère (style) : indique que le caractère est en italique, droit, gras, souligné, ombré, entouré...

Centrage : répartit également un texte de part et d'autre d'un repère, centré lui-même sur une colonne.

Chercher/remplacer : chercher un mot pour le remplacer par un autre.

Colonne : bloc de lignes de texte de largeur constante déterminé par le gabarit choisi.

Composition : entrée d'un texte au clavier.

Digitaliser (une image) : transformer une image en séries de points reconnaissables par le micro-ordinateur.

Ecran A4 : écran permettant de visualiser en taille réelle et en entier une page au format 21 x 29,7 cm.

Un **écran A3** effectue la même opération pour deux pages accolées.

Encadré : à l'intérieur d'une page, texte ne faisant pas partie du texte principal et entouré par un filet.

Editeur : programme ou sous-programme faisant fonction de traitement de texte.

Exporter : envoyer les données d'un programme vers un autre programme.

Feuille de styles : commande de style (caractères, filets...) applicable à des zones sélectionnées au préalable.

Fer à droite : justification sur le côté droit d'une colonne.

Fer à gauche : justification sur le côté gauche d'une colonne.

Filet : trait d'habillage vertical ou horizontal d'épaisseur variable.

Fonte : ensemble de caractères d'un même type.

Gabarit : tracé de référence permanent d'une maquette pour la répartition et les dimensions des colonnes de texte et des blancs.

Grille : distance minimale et réglable parcourue par le curseur.

Habillage : entoure une forme (lettre, dessin, photo) avec du texte.

Handy scanner : scanner à main, ayant la forme d'une souris, qui, en roulant, permet de digitaliser, sur une largeur réduite, la surface parcourue.

Importer : récupérer des données (texte, graphismes...) enregistrées par un autre programme.

Interligne : espace entre deux lignes de texte.

Intertitre : sous-titres (quelques lignes au maximum) placés à l'intérieur d'un texte pour le diviser, l'aérer et relancer la lecture.

Justification : dimension en largeur d'une colonne de texte.

Langage de description de page : langage de programmation dont les instructions sont destinées à décrire les éléments présents dans un document tels que filets, textes, graphiques, etc.

Laser : abréviation usuelle pour imprimante laser.

Lettrine : à l'origine, enluminure ou lettre ornée. De nos jours, caractère plus grand fixant le début d'un article ou bien d'un paragraphe.

Maquette : représentation en deux dimensions d'informations écrites et d'images destinées à l'impression sur un support papier (livre, journal, affiche).

Mise en page : concrétisation d'une maquette définie par un gabarit en fonction des impératifs d'ordres rédactionnels, esthétiques et techniques.

Paragraphe : portion de texte comprise entre le début d'une ligne de texte et la fin d'une autre, précédant un retour à la ligne.

Plans : surfaces de travail ou d'insertion qu'il est possible d'envoyer en arrière-plan ou de rappeler en avant.

Point pica : unité de mesure typographique valant 0,35277 mm.

Police de caractères : ensemble des lettres (majuscules et minuscules), chiffres et signes divers de l'alphabet d'un spécimen de caractères.

Postscript : langage de description de page dont sont munis certains logiciels et certaines imprimantes.

QWERTY : indique un clavier anglo-saxon, l'ordre des touches n'étant pas le même qu'en français.

Règle : outil de mesure qui permet de positionner exactement les divers composants d'une page.

Scanner : appareil qui permet de digitaliser une page (image ou texte). Celle-ci, une fois enregistrée, peut être stockée, exportée et imprimée.

Souris : périphérique externe (et indispensable !) qui fait mouvoir rapidement et aisément le curseur à l'écran. Il est muni de touches qui activent les commandes des logiciels.

Système didot : mesure typographique d'origine française de base 12. Le point didot équivaut à 0,376 mn. Le cicéro égale 12 points didot.

Système pica : mesure typographique d'origine américaine de base 12. cf. point pica.

Titre : placé en tête d'un texte, il en indique le contenu. Les caractères sont généralement plus grands.

Trame : répartition régulière de points noirs dans une surface donnée, plus ou moins rapprochés, donnant l'illusion optique d'une gamme de gris. La densité de la trame est la proportion de points noirs dans une surface.

Typographie : procédé d'impression (inventé par Gutenberg) dont le principe consiste, après gravure dans un bloc de métal de caractères en relief et à l'envers, à fondre à partir d'une matrice en creux des caractères mobiles en métal, identiques et combinables, permettant de constituer des lignes de texte imprimables.

Wysiwyg : (What you see is what you get) traduit par « ce que vous voyez est ce que vous aurez ». L'écran reproduit (presque) fidèlement l'aspect du document final imprimé.

Z : dernière lettre de l'alphabet.

texte s'inscrivent de la même façon dans une colonne prédéterminée et désignée par la souris. Si le texte est trop long, vous êtes aimablement prévenus qu'il en reste encore à insérer. Vous cliquez dans la colonne suivante et hop, la suite s'y incruste. Si vous agrandissez la taille des caractères, *City Desk* vous avertira aussitôt qu'une partie du texte est sortie de votre cadre.

Là où le bât blesse, c'est pour l'introduction directe et, surtout, les corrections. L'éditeur affiche un texte ridiculement court : une soixantaine de signes. Il peut en contenir beaucoup plus, c'est vrai. Un ascenseur horizontal permet de s'y déplacer. Mais essayez donc, pour le corriger, de retrouver un mot au milieu d'un texte très long !

Le gros handicap de *City Desk* reste pourtant le fait qu'il n'a, à notre connaissance, jamais

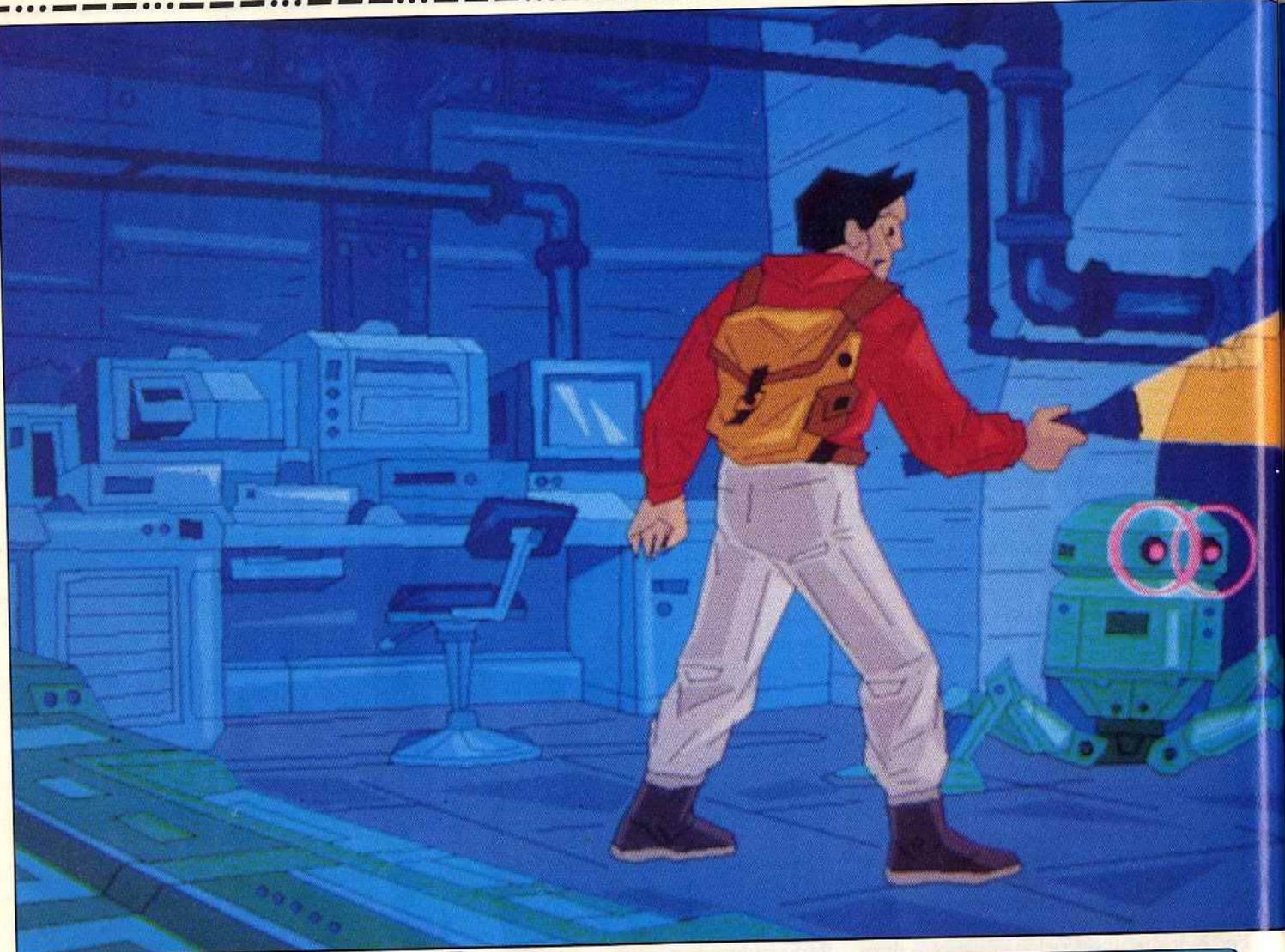
été francisé. Sauf à introduire le « system/setmapf » dans la « startup sequence », il ne fonctionne qu'en QWERTY. Et encore, même en effectuant cette manipulation, il n'accepte pas les accents. De plus, il n'est pas officiellement importé et ne peut se trouver que dans certaines boutiques très spécialisées.

POUR CONCLURE...

Voilà, vous en savez un peu plus sur la micro-édition. Comme nous l'avons dit ce dossier court sur deux numéros. Dans cette première partie vous sont proposés des tests de programmes sur *ST*, *Amiga*, *Apple II GS* et *Macintosh*. Dans le prochain, *PC*, 8 bits et *Archimedes* seront traités de la même ma-

nière. D'autre part cette seconde partie proposera trois sessions de travail dans lesquelles nous vous exposerons pas à pas la méthodologie de création d'un document. Cela sur trois machines et trois programmes différents. D'ici là vous aurez le loisir de vous familiariser plus avant avec le vocabulaire de la Publication Assistée par Ordinateur et pourrez penser à votre première réalisation. Qui sait, elle sera peut-être primée lors de notre grand concours ! Concours ? Mais non, je n'ai rien dit ! Je vous assure que je n'ai rien dit sur le concours « devenez journaliste » que Tilt proposera à ses lecteurs le mois prochain et qui leur permettra de gagner des lots somptueux... Dossier réalisé par Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, François Hermellin et Jean-Loup Renault.

A suivre...



Les Portes du Temps ★

AMIGA

Un voyage dans le temps dont l'enjeu est le changement du cours de l'histoire! La chasse au virus est ouverte, il est mortel et se balade aux quatre coins de notre passé. Vite... vite! Retrouvez les personnes contaminées avant qu'il ne soit trop tard.

Legend Software. Scénario : Olivier Moraze ; programmation : Nicolas Gohin ; graphismes : Didier Quentin, Fabrice Dubois, Alain Selo, Jérôme Legrux ; musique : David Alonzo.

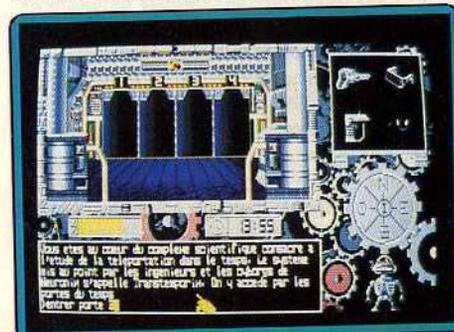
Le virus AX 415 est particulièrement meurtrier. A la suite d'une fausse manœuvre, l'équipe de la base scientifique Neuronix s'est vue contaminée par le gène. Les hommes, pris de folie, se sont enfuis... Mais pas n'importe où! Les Portes du Temps, ce système de téléportation temporel, leur a permis de rejoindre diverses époques. Qu'ils contaminent leurs proches et c'est le cours de l'histoire qu'ils changeront! Face à cet état particulièrement critique, un homme et un robot font mission commune pour enrayer le phénomène. Résultat, une quête grandiose tant au niveau du terrain de jeu que de la richesse du scénario.

A l'ouverture de votre mission, vous visitez la base abandonnée. Les décors sont superbes. Très fouillés et vraiment réalistes, les écrans dévoilent peu à peu leurs premiers indices. Manié à la souris, le curseur place bientôt dans vos poches un équipement aussi futuriste que précieux : le shoker dégage de la chaleur, le paralyso-pulseur paralyse et les lunettes vous permettent de déchiffrer le code d'ouverture de la porte.

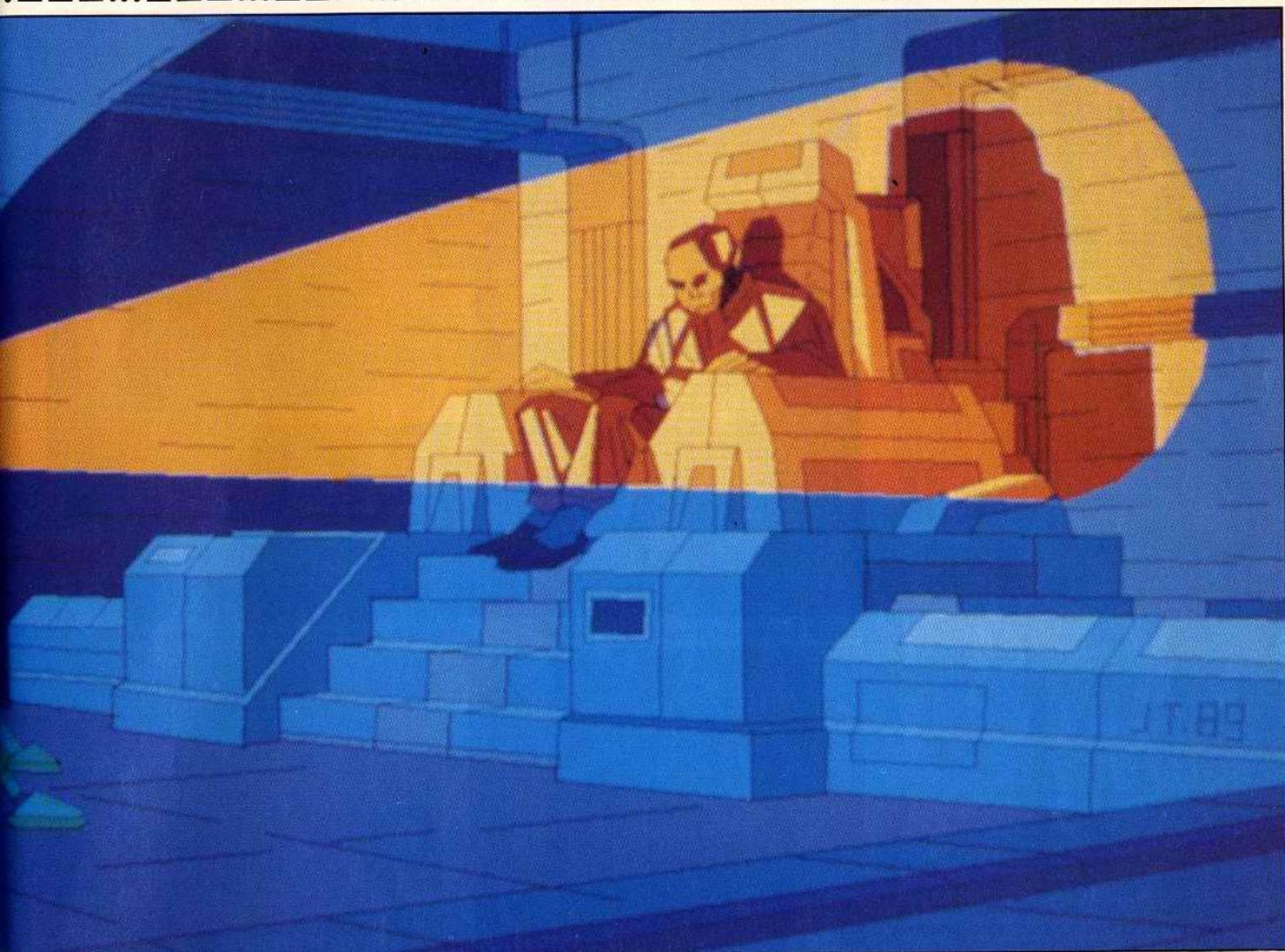
Dehors, rencontre avec votre compagnons de route : RX 22 est un robot savant qui vous fournira en temps utile tous les indices nécessaires à votre quête. Il ne reste plus qu'à descendre vers les quatre por-



Visitez tous les endroits.



Les fameuses Portes du Temps.



Les décors sont superbes. Très fouillés et vraiment réalistes, les écrans dévoilent des indices.



Il s'agit de ne pas perdre le nord!



Des touches de fonctions redéfinissables.



Ah! Un humain... ami ou ennemi.

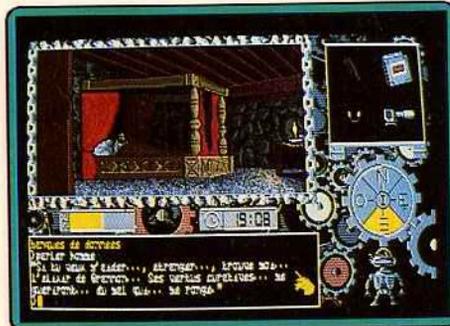
tes du temps, le point de départ de votre épopée... Dès sa prise en main, ce soft met en avant la richesse de son scénario. Il s'agit tout d'abord de la grande variété des situations proposées. Les Portes du Temps dispose en tout de cinq univers différents. La base, tout d'abord, très futuriste et emplie d'un matériel hyper-sophistiqué. Ensuite, chacune des quatre portes va développer une ambiance particulière.

La porte numéro un place nos compagnons devant la grotte bien gardée d'un homo sapiens. En deuxième position, le téléporteur vous mène aux abords d'un château écossais du XII^e siècle. Vous visiterez ensuite le Japon du XVI^e siècle, puis Cuzco, la capitale de l'Empire inca. Outre les changements de décors qu'elle occasionne, cette richesse scénique est surtout intéressante pour les nombreuses ambiances.

En Ecosse par exemple, le joueur visite un château et retrouve avec plaisir une quête assez classique en micro : nombreuses pièces, tourelles et escaliers, collecte d'indices traditionnels, etc. Par contre, lorsqu'il franchit la porte qui mène au Japon, c'est l'aspect politique, social et religieux qui domine vos recherches, tant au niveau des rencontres, des dialogues, que des missions proposées. Ces nombreux changements de climats apportent un plus certain à l'aventure. Toutes les époques



Un vaste et mystérieux château.



L'atmosphère devient pesante.

semblent de même très bien étudiées. Les détails fournis sont réels, les situations tout à fait en accord avec l'histoire des peuples concernés. La notice fournit enfin un lexique très intéressant des termes utilisés. Un facteur pédagogique qui est le bienvenu!

Pour parler du scénario dans son ensemble, ce logiciel reste cependant assez classique. Beaucoup d'objets mais surtout un nombre impressionnant de lieux à visiter. L'idée maîtresse qui guide alors vos déplacements est la suivante : tout au long de la route, nos héros collectent des indices dans une époque pour les utiliser dans une autre. Exemple, c'est chez les Incas que l'on obtient la flû-



Le pauvre vieillard tente de vous parler.



A la recherche de pistes sérieuses.

te, utile elle-même pour passer le pont du château écossais... Mais au milieu de ces allers-retours, deux époques dominent quand même l'ensemble : l'Ecosse et le Japon.

Outre la collecte d'indices, de nombreux personnages de rencontre vont vous demander un service, service qui vous mènera là encore d'époque en époque. Cette interactivité entre les quatre portes du Temps est à mon sens extrêmement judicieuse et ludique.

Par-delà la richesse de son scénario, ce logiciel mérite enfin un coup de chapeau pour sa maniabilité. Le vocabulaire n'est tout d'abord pas trop complexe.

Ensuite, vous pouvez programmer comme bon vous semble les dix touches de fonctions du ST. Une trouvaille qui est la bienvenue!

Il reste à insister pour conclure sur la beauté des graphismes et, en contrepartie, la trop grande simplicité des bruitages. Personne n'est parfait!

Olivier Hautefeuille

Type _____ aventure graphique
 Intérêt _____ 16
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ —
 Bruitage _____ ★★★
 Langue _____ français
 Prix _____ C

Zak Mac Kracken ★

AMIGA

Les extra-terrestres sont parmi nous, mais un reporter de San Francisco se lance sur leur piste. Une superproduction de Lucasfilm.

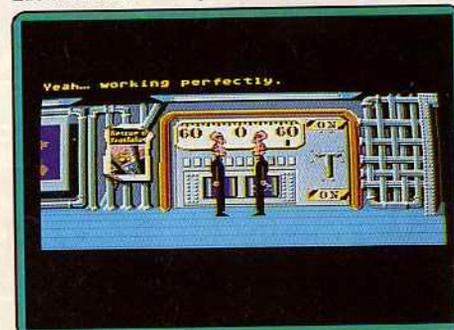
Lucasfilm

Depuis sa création, la branche soft de l'ensemble cinématographique du créateur de « Star Wars » ne nous a jamais déçus : les programmes sont peu nombreux, mais toujours d'une grande qualité. Après une belle série de jeux d'action, nous avons vu arriver, l'année dernière, un premier jeu d'aventure : le superbe *Maniac Mansion* sur C 64. Dans la même lignée nous découvrons aujourd'hui *Zak Mc Kracken* qui est un jeu d'aventure animé, proche des Sierra On Line, mais dans lequel on ne tape pas de texte. Il suffit de cliquer la souris sur l'une des actions indiquées dans la partie qui vous intéresse. Ce mode de contrôle, particulièrement confortable, procure un rythme assez enlevé proche de celui d'un jeu d'action.

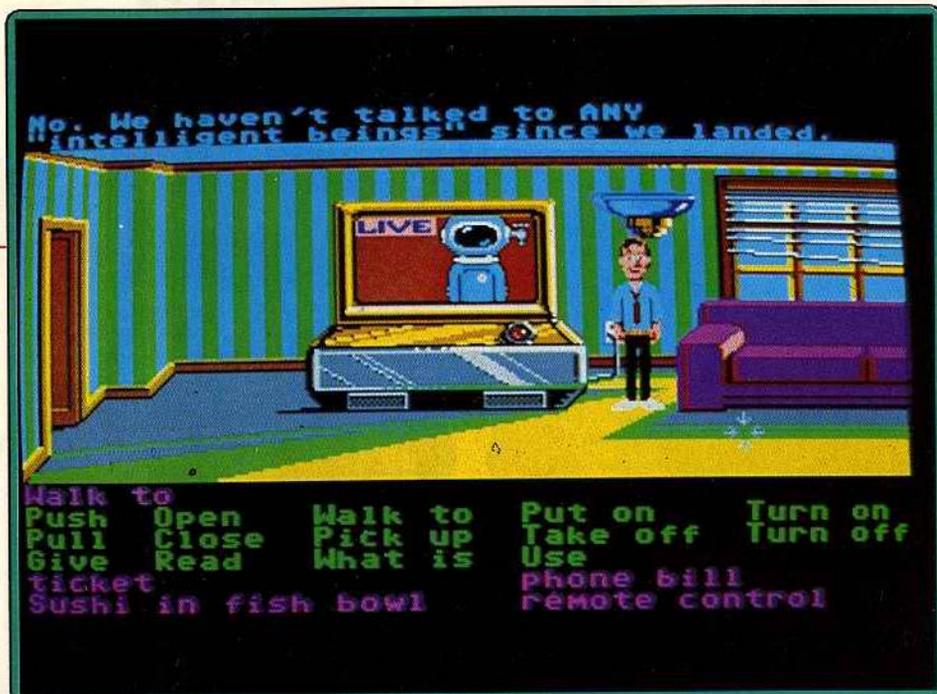
Zak Mc Kracken est reporter au « Tabloid », un magazine de San Francisco, et il ne rêve que d'écrire un bouquin. Mais son rédacteur en chef l'envoie à Seattle pour faire un reportage sur un mystérieux écueil à deux têtes qui attaque les campeurs de la région. Par la même occasion il lui demande un papier sur le premier OVNI vu dans cette région il y a 50 ans. La nuit suivante Zak fait un rêve étrange



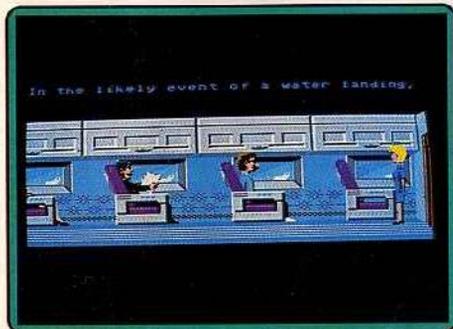
Zak Man Kracken explore San Francisco.



Les extra-terrestres et leur machine infernale.



Les programmes de la télévision sont très instructifs.



Zak a mis son faux nez pour prendre l'avion.



L'employé du téléphone est plutôt bizarre.



Ne rien oublier avant de partir en voyage.

dans lequel apparaissent des extra-terrestres, ainsi qu'une femme qui tiendra un rôle important dans cette histoire.

On découvrira bientôt que tout cela est en rapport avec l'épidémie de stupidité qui vient de se déclarer dans le monde entier. Cette épidémie, qui semble se répandre par le réseau téléphonique mondial, a pour origine une drôle de machine contrôlée par des extra-terrestres. Ceux-ci comptent s'emparer de notre planète en rendant stupides tous les humains. L'humour tient une place très importante dans cette histoire totalement délirante, avec des scènes et des réparties très drôles.

Dès les premiers instants le ton de l'aventure est

Suite des aventures amoureuses de l'incroyable Larry, un « beau » parfait, livré à lui-même dans les rues de la ville sans le moindre dollar en poche... Une superbe « pépée » vient de le plaquer, ou plutôt de l'ignorer (elle appartenait à l'épisode précédent, *Leisure Suite I*).

Notre héros va dès lors parcourir les rues de la cité, y collecter de l'argent, se rendre plus présentable pour envahir les studios de télé et enfin découvrir le cœur de l'énigme, un mystère qui vous est annoncé dans la présentation animée du jeu, une séquence d'ailleurs superbe.

Sierra On Line est assurément l'une des valeurs sûres de l'année 89. Après *Manhunter*, véritable film inte-

donné : l'accent est mis sur une représentation très cinématographique de l'action. Par exemple : alors que vous faites évoluer Zak dans son appartement, afin de ramasser toutes sortes d'objets qu'il faut emporter en voyage, l'action s'interrompt brusquement et vous assistez à une scène qui se passe ailleurs et dans laquelle deux extra-terrestres discutent de leurs projets de conquête de la Terre. Ce procédé, déjà utilisé dans *Maniac Mansion*, donne beaucoup de relief à l'action. D'autres fois, Zak échappe à votre contrôle pendant quelques instants. Ainsi, après avoir regardé la télé (très important) vous dirigez Zak vers la porte, il s'arrête et repart, de lui-même, éteindre la télé avant de sortir. La réalisation de ce programme est très soignée : des graphismes agréables, des sprites de bonne taille et une excellente animation. Le tout est d'un niveau de qualité nettement supérieur à celui des Sierra On Line. De plus, de nombreuses scènes se déroulent en continu grâce à un scrolling, ce qui apporte une agréable touche de réalisme. En revanche, la bande sonore, assez sobre, n'exploite pas vraiment les possibilités de l'Amiga.

De par son rythme particulier et son côté cinématographique, cette excellente production de Lucasfilm pourra même séduire les joueurs qui ne sont pas des inconditionnels des jeux d'aventure. Nous avons testé la version originale en anglais, mais que tous ceux qui ne maîtrisent pas cette langue ne s'inquiètent pas. US Gold, qui distribue maintenant Lucasfilm dans notre pays, a eu l'excellente idée de traduire la notice et les textes à l'écran. Cette version française devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes, vous n'avez donc aucune raison de manquer ce must. (Deux disquettes.)

Alain Huyghues-Lacour

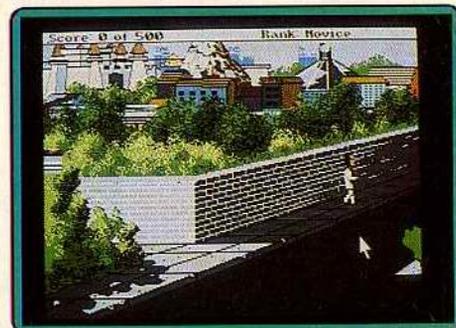
Type _____ aventure
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★
Prix _____ C

Leisure Suit Larry II ★

ATARI ST

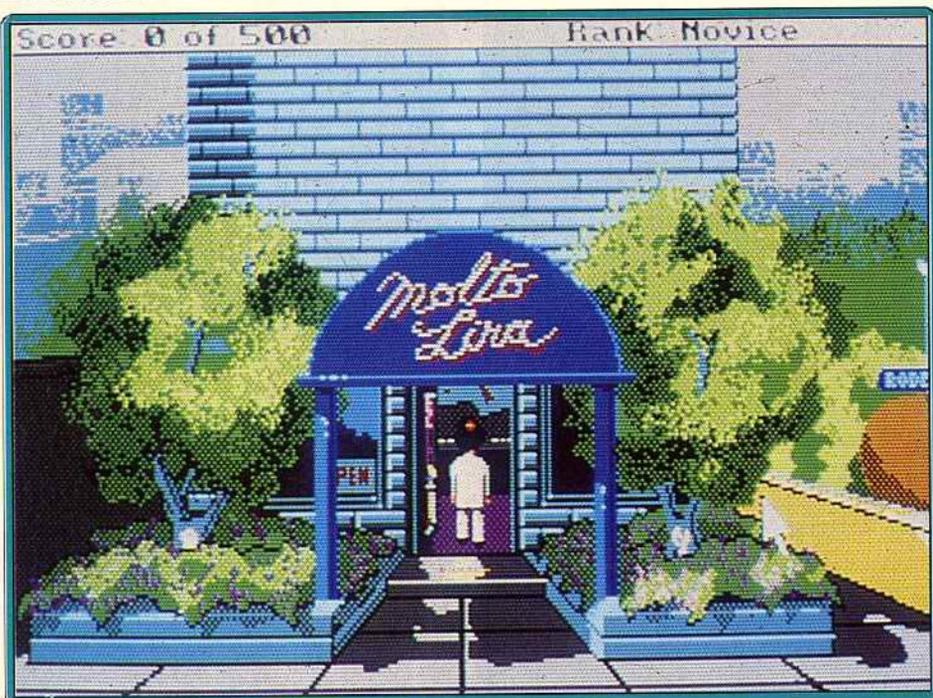
Larry est de retour ! Bonne nouvelle pour ceux qui ont goûté à ses premiers pas et bonne occasion de découvrir ce héros pour ceux qui ne le connaissent pas encore...

Sierra On Line. Conception : Jeff Stephenson, Bob Heitman, Stuart Goldstein et Pablo Ghenis ; graphisme : Bob Heitman ; musique : Al Lowe.



Leisure Suit Larry II sur Atari ST.

SOS AVENTURE



De palace en hôtel, Larry cherche désespérément sa dulcinée...

ractif sur PC et ST (testé dans ce même numéro), *Police Quest II* que nous testeront très prochainement, la suite de *Larry And The Lounge Lizard* est d'une incroyable complexité. Comme toujours en ce qui concerne les productions Sierra, ce soft est assuré d'un avenir glorieux. C'est un peu ce qui me pousse mettre en avant dans cet article les aspects négatifs de la simulation...

On retrouve ici la désormais classique disposition de jeu des programmes Sierra : une fenêtre graphique sur laquelle viennent se greffer des « bulles » de texte. Le personnage qui évolue en 3D sur le décor est manié à la souris ou au clavier.

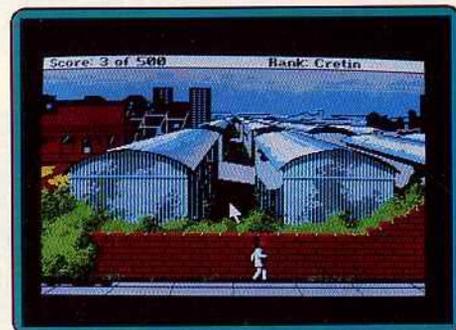
Enfin, il faut noter que les graphismes de cette version sont, sur ST, plus soignés que ceux de la première mission, notamment en ce qui concerne les paysages de fond.

Larry 2 est vraiment un soft très maniable. Il est rapide au niveau des sauvegardes et la notice explicite clairement le fonctionnement du jeu. Le scénario démarre comme une tranche de vie. Vous allez enchaîner bars et magasins, trottoirs et terrains vagues pour collecter des indices.

Au sommet de l'écran, un compteur de points atteste de votre réussite. Mais attention, les cinq cents points maximum courent sur trois disquettes de jeu et un

Deuxième point noir, le dialogue avec le micro. Pendant votre déplacement dans la ville se développe une importante recherche de vocabulaire. Comment expliquer que des produits aussi populaires en France que les softs Sierra On Line ne soient jamais traduits de l'anglais? Il serait temps que les distributeurs et les acheteurs se réveillent, les uns pour protester, les autres pour agir. Ici, le verbe « look » va bien sûr vous décrire la scène avec précision, et donc vous communiquer une partie du vocabulaire par la même occasion.

L'analyseur syntaxique n'est malheureusement pas très puissant. Très peu de verbes conjugués sont reconnus et certains raccourcis (emploi de « it »,

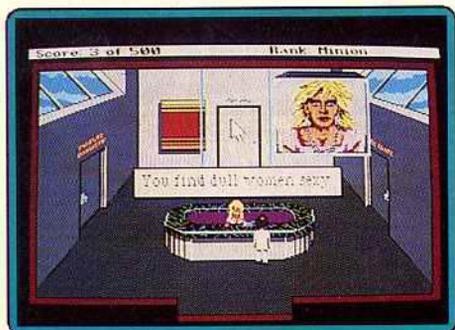


Lisire Suit Larry II sur PC EGA.

« all », etc.) demeurent inefficaces. Dommage. *Leisure Suite Larry I* m'avait grandement séduit par la facilité de sa prise en main et surtout l'originalité de son scénario. Cette deuxième version est moins « magique », moins innovatrice (un phénomène que l'on retrouve entre *Police Quest I et II*, *Space Quest I et II*, *King Quest I, II, III...*).

Je préfère Sierra quand ses programmeurs innove et crée réellement un « nouveau produit » (cf. *Manhunter*). Je conclurais en saluant tout de même l'ambiance « copyright Sierra » de la partie, ambiance due notamment à la bonne humeur et à l'aspect ludique de l'animation 3D du personnage.

Olivier Hautefeuille



... trouvera-t-il ?



... Mais l'humour est présent !

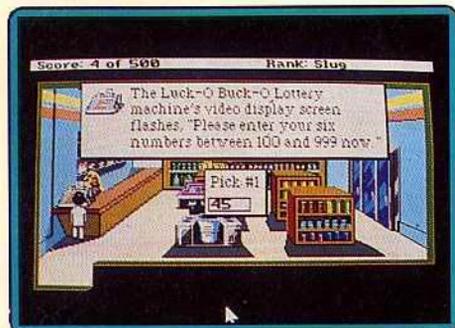
nombre impressionnant d'heures de travail... C'est là le premier reproche important que l'on puisse faire. Faute de développer une idée réellement nouvelle par rapport à la première mission de notre héros, les concepteurs de *Leisure Suite Larry II* semblent avoir préféré corser au maximum le jeu, étaler toute une kyrielle d'écrans, de lieux, etc.

Bien sûr, les plus purs amateurs de *Leisure Suite Larry I* vont chérir cette nouvelle mission qui ouvre de nouveaux paysages (une île paradisiaque, par exemple)... Mais que dire des débutants qui risquent (j'en connais !) d'abandonner bien vite la bataille? A croire que Sierra ne s'intéresse ici qu'aux pros du genre.

Type	_____	aventure animée
Intérêt	_____	
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	C

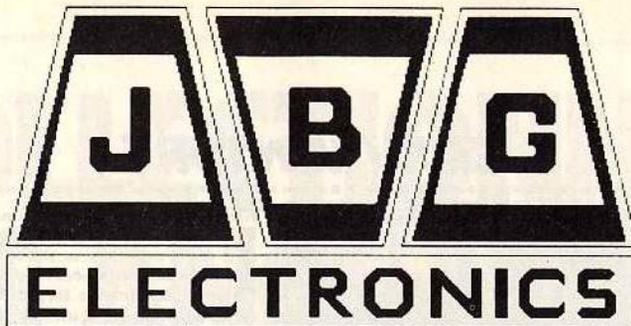
Version PC

Peu de différence entre ST et PC si l'on travaille sur une configuration efficace : souris, EGA et PC AT. Sur XT et CGA, le jeu perd beaucoup de son charme... O.H.



Les textes sont tous en anglais...

**BLOQUÉ DANS
DUNGEON MASTER ?
Foncez sur la rubrique
SOS Aventure
du service Tilt 24/24 h,
toutes les ruses
sont à votre disposition.
36.15 code TILT
Mot-clé SOS.**



163, avenue du maine 75014 paris

tel: 45.41.41.63 ou 45.41.44.54

metro: mouton-duvernet

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick

3490 Frs

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick

5190 Frs

AMIGA 500
+ 5 LOGICIELS
et cable Peritel

4290 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 95 Frs Les 10

ATARI 1040 STF
Moniteur Mono HR SM 124
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

5990 Frs

ATARI 1040 STF
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris

6990 Frs

AMIGA 2000

9990 Frs H.T

ATARI PC 2
moniteur mono. HR PCM 124
double lecteur 5.4 p
512 Ko de RAM

5490 F HT

ATARI MEGA ST2
MONOCHROME
9950 F HT

REPRISE DE VOTRE ORDINATEUR
POUR L'ACHAT DU MEGA ST

Lecteur 720 K 3.5 P	1290 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	1890 f
Disque Dur megafile 30	4990 f
Pistolet Amiga	595 f
Imprimante LC 10 (+cable)	2550 f
FREE BOOT	350 f
Moniteur MONO. SM 124	1390 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Extension mémoire	1490 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	2850 f
Lecteur Double Face Interne	1050 f

NINTENDO CLUB

J.B.G

présente les dernières nouveautés
LA LEGENDE DE ZELDA
RAD RACER
RC PRO AM
METROIDS

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 30 Frs. - Frais de port materiel : 100 Frs

VOTRE COMMANDE

Conditions spéciales pour les :

- Comités d'entreprises
- Collectivités - Ecoles

Renseignements au :

45 41 26 04

NOM PRENOM

ADRESSE

TEL

CODE POSTAL

VILLE

carte bleue



Date exp. Signature

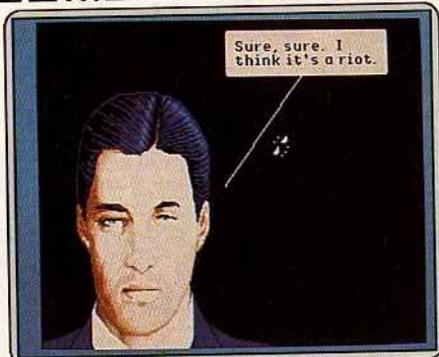


S.O.S. AVENTURE

King of Chicago

Dans le Chicago des années 30, devenez le maître de la ville et du syndicat du crime.

jeu d'aventure : type
13 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
**** : bruitage
**** : difficulté
D : prix
anglais : langue

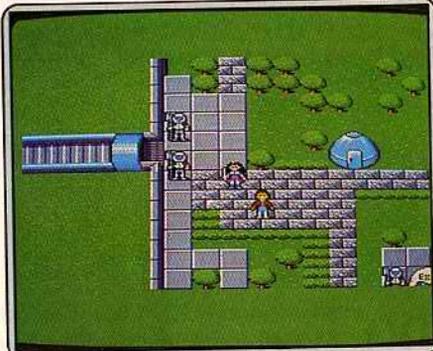


King of Chicago est le second logiciel de Cinemaware adapté sur le GS. Comme tous les logiciels de cette société, il se veut interactif, c'est-à-dire que l'aventure se déroule de façon relativement autonome à partir des options proposées. L'univers de ce logiciel est celui de la pègre de Chicago des années trente. Les gros bonnets américains se sont réunis en 1931 pour créer un « syndicat national » du crime. Ils ont exclu Chicago, jugée trop barbare. Vous avez donc trois ans pour prendre le contrôle de la ville, en devenir le maître incontesté et vous faire reconnaître par le syndicat qui vous soutiendra alors dans vos affaires. La version Apple II GS est semblable à la version Amiga à part le fait qu'elle possède un peu moins de couleurs. Mais, en revanche, elle ne souffre pas du « complexe du grille-pain » comme la version Amiga (changements incessants de disquettes) et les bruitages sont évidemment plus soignés. King of Chicago est un jeu de très bonne facture qui, malheureusement, pêche par un recours trop fréquent à des termes idiomatiques ou argotiques américains. Les graphismes sont, comme toujours chez Cinemaware, somptueux. (Disquette Cinemaware pour Apple II GS.) François Hermelin

Phantasy Star

Une héroïne à la découverte de trois planètes pour un jeu de rôle riche et attrayant.

jeu de rôle : type
15 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
***** : bruitage
C : prix



Le premier jeu de rôle sur la console Sega. Un excellent cocktail de magie et de science-fiction. Jusqu'à présent, la console Sega restait exclusivement réservée aux jeux d'action. Mais cela va changer avec l'arrivée de Phantasy Star, un premier jeu de rôle sur cette machine, qui sera bientôt suivi par d'autres programmes de ce type. L'aventure se déroule dans le système solaire d'Algol qui abrite trois planètes. Alis, l'héroïne, doit explorer ces différents mondes à la recherche de trois compagnons qui l'aideront à combattre le tyran et ses prêtres maléfiques. Les territoires sont vus de dessus et, lorsque Alis pénètre dans un tunnel ou un donjon, la scène est représentée en 3D. Tous les ingrédients des jeux de rôle sont au rendez-vous : personnages qui vous donnent de précieux renseignements, objets magiques, ainsi que les caractéristiques de votre personnage qui évoluent. Phantasy Star est un programme d'une grande richesse dont on ne viendra pas à bout rapidement, mais il est possible de sauvegarder jusqu'à cinq positions. Un bon jeu de rôle qui bénéficie d'une réalisation de qualité. Dommage que le texte soit en anglais. (Cartouche Sega pour console Sega.) Alain Huyghues-Lacour

La Quête de l'Oiseau du Temps

Maintenant sur Amiga, une superbe quête qui vous plonge dans un monde merveilleux.

aventure : type
18 : intérêt
***** : graphisme
***** : animation
***** : bruitage
français : langue
C : prix

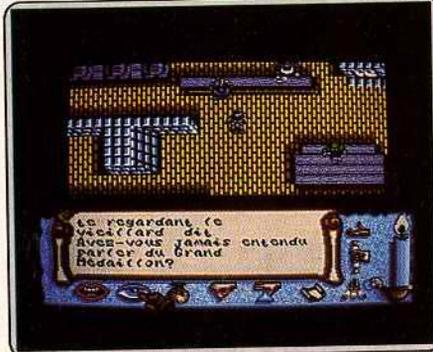


Ce superbe jeu d'aventure, que nous vous avons présenté en version ST dans le Tilt 63 est maintenant disponible sur Amiga. Vous allez vous plonger dans le monde merveilleux de Loisel et Letendre, guidant Bragon, Pelisse et éventuellement Bulrog et l'Inconnu pour venir à bout de cette difficile quête. Avant de partir, récupérez la redoutable faucheuse et quelques provisions. Le manuel livre les secrets de la Marche des Mille Verts et de précieuses indications pour les Lèvres de Sable. Mais rien n'empêche les joueurs confirmés d'utiliser un autre chemin. Le jeu se joue intégralement à la souris, gérée de manière efficace. Les graphismes sont toujours aussi splendides, chaque image est travaillée dans ses moindres détails (graphisme et couleurs) et les nombreuses vignettes apportent une nouvelle dynamique à l'image. L'animation, présente à de rares moments du jeu, est fluide à souhait. L'environnement sonore est beaucoup plus riche que sur ST. Outre les bruitages digitalisés qui ponctuent de nombreuses actions et complètent l'ambiance de certains paysages, une bonne musique de percussion accompagne le jeu. Une aventure exceptionnelle. (Disquettes Infogrames pour Amiga.) Jacques Harbonn

Times of Lore

Beaucoup de défauts dans ce jeu de rôle : intéressant mais décevant par rapport aux capacités du ST.

aventure/rôle animé : type
14 : intérêt
**** : graphisme
** : animation
* : bruitage
anglais, français : langue
allemand
C : prix



Ce jeu de rôle présenté dans le Tilt 62 dans sa version C 64 est désormais disponible sur ST. La principale différence entre les versions ST et C 64 réside dans la possibilité de jouer en trois langues : anglais, français ou allemand. Signalons toutefois que la version française souffre de plusieurs défauts. Tout d'abord dans la longue présentation, certains caractères ne sont pas affichés (é, è, ù, ù). D'autre part, au cours du jeu lui-même, certaines traductions sont défectueuses. Malgré tout, les dialogues français restent compréhensibles. Pour le reste, le jeu ne se démarque guère de la version C 64 et c'est bien là qu'est le problème. Les graphismes sont à peine améliorés, le scrolling des écrans lors des déplacements lent et haché et les bruitages quasi inexistantes en dehors d'une petite musique de présentation. De même le déplacement du curseur au joystick est d'une lenteur maladroite et l'enregistrement de l'appui sur le bouton de tir loin d'être instantané. Certes le jeu reste intéressant (même si les puristes le trouveront trop restreint) mais il est inadmissible de ne pas avoir utilisé les capacités supérieures du ST. (Disquette Origin Systems pour Atari ST.) Jacques Harbonn

Shadowgate

Sur un scénario d'Heroic Fantasy une aventure fantastique regorgeant de pièges et de mystères.

aventure : type
16 : intérêt
***** : graphisme
- : animation
**** : bruitage
**** : difficulté
anglais : langue
C : prix



Shadowgate est le troisième jeu d'aventure d'Icom. Il reprend l'interface de Déjà vu et de Uninvited, qui permet d'accomplir à peu près tout le jeu à l'aide de la souris et de commandes simples (ouvrir, prendre...), sans pratiquement se servir du clavier. Une fenêtre principale représente l'endroit où l'on est. Les graphismes sont beaux et détaillés. Une autre fenêtre contient les descriptions des pièces et objets. L'inventaire est représenté sous la forme d'une troisième fenêtre. Les bruitages ont été particulièrement bien soignés. Ce jeu est basé sur un scénario d'heroic fantasy : Lord Warlock, un ancien druide, peut recréer le plus puissant des titans, Benemoth, afin de s'emparer du pouvoir. Vous, un des plus valeureux guerriers, devez tenter de l'en empêcher. Le jeu débute à l'entrée du château de Lord Warlock. Quelques petits conseils vous aideront à débiter : certaines pierres qui forment des murs gagnent à être observées, il existe une caverne sous la chute d'eau, les diamants servent notamment à créer une boule de cristal bien utile pour geler de l'eau ou éteindre des flammes ! Le jeu est fantastique : un must pour les passionnés du genre. (Disquette Mindscape pour Apple II GS.) François Hermelin

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DÉSIRE RECEVOIR RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)
et vous adresse ci-joint mon règlement de Francs par chèque mandat à l'ordre de TILT

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] [] VILLE



Message in a bottle

A propos de Dungeon Master

L'entrée du niveau 7 est bloquée par trois portes magiques qui ne s'ouvrent que grâce à des clefs de Ra, lesquelles se trouvent respectivement aux niveaux 3, 7, 9 et 12. Ainsi vous serez donc obligé de laisser ce niveau pour l'instant et de vous enfoncer directement au huitième. Ce huitième niveau est très particulier en ce qui concerne son plan. Il est composé pour sa presque totalité d'une immense salle avec seulement quelques murs et piliers disséminés de-ci, de-là.

Le plus simple pour parvenir à en faire le plan est de suivre les murs extérieurs. Avant de vous engager dans cette salle, prenez vos précautions car elle est truffée de monstres divers : spectres, momies, squelettes. Vous allez aussi faire la connaissance des voleurs. Ceux-ci sont de petites créatures très rapides. Ils ne chercheront en aucun cas à vous aggraver mais n'en sont pas moins embêtants pour autant. En effet, ils ont la regrettable habitude de dérober les objets se trouvant dans la main gauche des hommes de votre équipe.

Il existe plusieurs solutions pour éviter d'être dévalisé. La plus simple et la plus efficace consiste tout simplement à dégarnir les mains gauches de vos hommes, le voleur n'ayant alors plus rien à voler ! Vous pouvez aussi préparer une boule de feu (ou tout autre sort puissant) ou avancer l'arme prête pour les tuer dès que vous en apercevez un. Cette méthode souffre cependant de quelques défauts : le voleur peut surgir à

l'improviste de derrière ou de côté et vous dérober un objet avant que vous ne vous en aperceviez. Ensuite, comme il est très rapide, il lui arrive d'échapper ainsi à vos attaques.

Pour récupérer votre bien il ne vous restera plus qu'à le suivre et le tuer. Les autres monstres vous poseront aussi des problèmes, en particulier les fantômes nombreux et insensibles aux boules de feu. Aussi le plus sage est de préparer des sorts complémentaires pour vos personnages, par exemple deux boules de feu et deux sorts anti-matériel. Vous remarquerez bien vite dans la grande salle des tirs nourris de boules de feu qui ne semblent pas provenir d'un quelconque monstre. Il s'agit en effet d'un piège qu'il faut désamorcer au plus vite car les dégâts de chaque attaque sont importants. Pour cela, foncez à gauche et allez jusqu'au fond (en évitant bien sûr les trappes).

Vous trouverez un bouton de déclenchement à côté d'un rideau magique, ce bouton libérant l'accès à un autre bouton qui neutralise le piège. La grande salle comporte de nombreux passages secrets (six en tout) d'accès assez facile en dehors d'un qui se trouve sur une trappe qu'il faudra préalablement refermer. L'un des passages secrets donne sur un long couloir qui ne semble pas avoir de fin. En fait, à partir du 26^{ème} déplacement, vous ne ferez que revenir sans cesse sur vos pas. Il faut alors attendre un peu, puis vous retourner et vous engager dans le passage à gauche qui vient de s'ouvrir. Au nord, près de la « plaque d'égout », vous trouverez une clé et une autre dans le couloir d'où fusaient les boules de feu. Elles vous donneront accès à l'escalier des squelettes, bien utile par la suite pour remonter rapidement sans avoir à refaire les différents niveaux.

Le niveau 9 vous réserve d'autres joyusetés. Tout d'abord, trois nouveaux monstres : une créature ressemblant au « rust monster », bien connu des amateurs de ADD, dotée de pouvoirs magiques, un moine magicien (l'un d'eux détient une clé), et des rats géants aux attaques très dangereuses. Passons maintenant aux pièges et autres obstacles. Ce neuvième niveau paraît extrêmement limité au premier abord. En fait, il existe un faux mur à gauche de l'inscription s'y rapportant qui vous permet d'accéder à la suite du labyrinthe.

Trois autres difficultés vous y attendent. Tout d'abord, il y a un « rotateur » dans le couloir de droite juste derrière le faux mur qui vous fera effectuer un demi-tour. Repérez-vous à la boussole ou en déposant un objet. Ensuite, vous allez vous heurter à une grille totalement infranchissable en apparence, derrière laquelle se trouve un coffre. Il faut alors actionner la manette qui se trouve à proximité pour faire tomber le coffre dans la trappe, réactionner la manette pour refermer la trappe, emprunter le passage qui se trouve un peu en arrière et conduit à l'étage inférieur, récupérer le coffre et la corde qu'il contient, prendre le couloir à droite de la grille, monter par l'escalier qui se trouve au bout, redescendre par la trappe à droite sans vous faire de mal grâce à la corde.

Vous vous trouverez alors de l'autre côté de la grille, que vous pourrez ouvrir en appuyant sur la gemme-bouton à proximité. Le plus dur reste à faire ! Très vite, vous arriverez dans une pièce truffée de pièges délivrant des boules de feu. Il faut faire un sort de protection contre le feu et avancer rapidement en zigzag pour tenter de les éviter. La corbamite est l'objet requis pour ouvrir la porte à l'endroit où l'on demande ce qui est plus léger que l'air. Récupérez-la après l'ouverture de la porte.

Vous arriverez bien vite à l'escalier qui descend au dixième niveau. Mais avant de l'emprunter, allez dans la petite pièce fermée à proximité pour vous reposer, refaire sorts et potions et récupérez la clé. N'oubliez pas non plus d'ouvrir le passage sur l'escalier des squelettes qui se trouve juste à droite de cette salle. Il y a trois autres passages secrets à ce niveau, assez faciles à ouvrir. Bonne aventure et à bientôt pour la suite.

Jacques Harbonn

MISTER POKE

Sur C 64 : Dans Pacland tapez le listing suivant, puis faites RETURN et vous obtiendrez des vies illimitées.

```
1000 FOR Z = 53179 TO 53242 :
READ A
1010 POKE Z, A : NEXT : POKE
646, 3 : POKE 157, 128
1020 SYS 53174
1030 DATA 169, 207, 141, 41, 3,
32, 86, 245
1040 DATA 169, 32, 141, 187, 3,
169, 240, 141
```

```
1050 DATA 188, 169, 2, 141, 189,
3, 160
```

```
1060 DATA 15, 185, 222, 207,
153, 240, 2, 136
```

```
1070 DATA 16, 247, 96, 238, 32,
208, 238, 33
```

```
1080 DATA 208, 169, 189, 141,
162, 9, 252, 0
```

```
1090 DATA 0, 96, 169, 49, 141,
159, 2, 169
```

```
1100 DATA 234, 141, 160, 2, 76,
237, 246, 0, 0
```

Gryzor est un bon jeu d'arcade, mais il est vraiment difficile. Si vous tapez ce listing suivi de RETURN vous obtiendrez des vies illimitées qui vous seront bien utiles.

```
100 DATA 32, 86, 245, 169, 48,
141, 232, 3, 169, 2, 141
```

```
110 DATA 237, 3, 76, 167, 2, 169,
32, 141, 120, 3, 169
```

```
120 DATA 66, 141, 121, 3, 169,
2, 141, 122, 3, 76, 0, 8
```

```
130 DATA 173, 13, 220, 169, 80,
141, 116, 1, 169, 2, 141,
```

```
140 DATA 117, 1, 96, 169, 173,
141, 164
```

```
150 DATA 52, 141, 3, 114, 76,
136, 15
```

```
160 FOR L = 544 TO 602 :
READ A : POKE L, A : NEXT :
SYS 544
```

Dans Battle Island (version K7) tapez ce listing, puis LOAD et RETURN pour charger la K7. Après le chargement de la première partie tapez SYS 272 puis return pour charger la suite. Vous disposerez alors de vies et de bombes illimitées.

```
10 FOR I = 272 TO 343 : READ
A : POKE I, A : NEXT : NEW
```

```
20 DATA
```

```
32, 129, 255, 141, 4, 212, 169,
35, 141, 236, 3, 169, 1, 141, 237,
```

```
3, 76, 13, 8, 169, 64
```

```
30 DATA
```

```
141, 133, 239, 169, 1, 141, 134,
239, 169, 4, 141, 127, 239, 169, 4,
```

```
141, 127, 239, 169, 4, 141, 127,
239, 169, 3, 141, 126, 239, 169
```

```
40 DATA
```

```
19, 141, 125, 239, 32, 0, 224, 96,
169, 77, 141, 139, 10, 169, 1, 141,
```

```
140, 10, 76, 0, 10
```

```
50 DATA 169, 173, 141, 52, 196,
141, 90, 250, 76, 0, 94
```

Sur ST et Amiga : Eliminator est un shoot them up assez difficile. Pour découvrir les niveaux supérieurs pressez HELP puis entrez l'un des codes suivants pour commencer le jeu dans le niveau de votre choix.

```
Niveau 2 AMOEBIA
3 BLOOOP
4 CHEEKI
5 DOINOK
6 ENIGMA
7 FLIPME
```


36 15 TILT

GRAND CONCOURS

DU 28 FEVRIER AU 28 MARS

PLUS DE 50 LOTS A GAGNER!

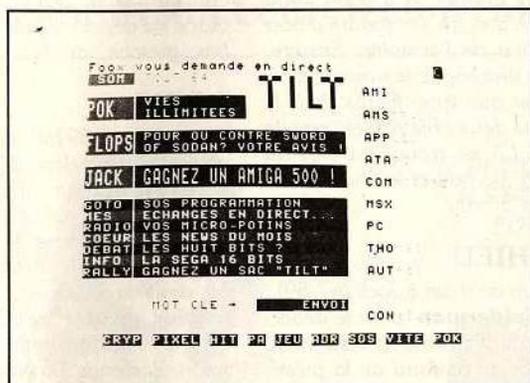
1^{er} PRIX

UN AMIGA 500

du 2^{ème} au 21^{ème} prix: un superbe SAC A DOS TILT aux couleurs très fun

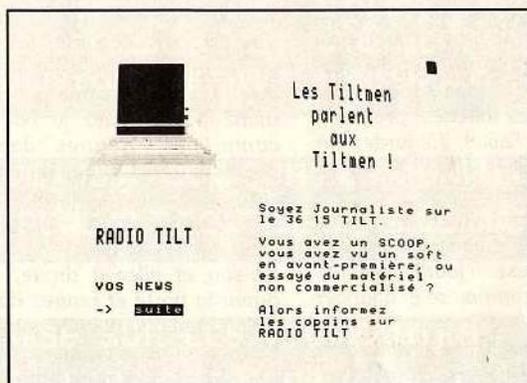
du 22^{ème} au 51^{ème} prix: un porte-clés TILT

Alors vite! Faites tourner le Jackpot! mot-clé JACK.



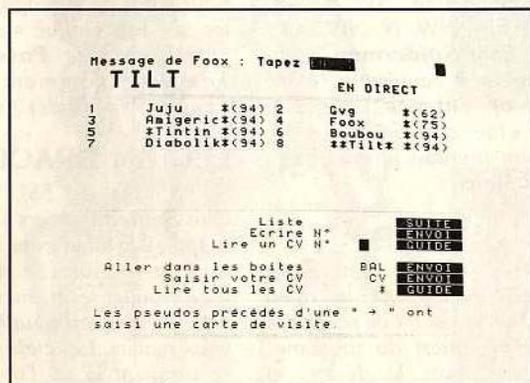
Retrouvez vos rubriques préférées sur le service TILT!

Les "FLOPS": vous n'êtes pas d'accord avec la critique d'un soft publiée dans TILT. Alors, réagissez! Et donnez votre avis sur la rubrique "FLOPS", mot-clé FLOPS.



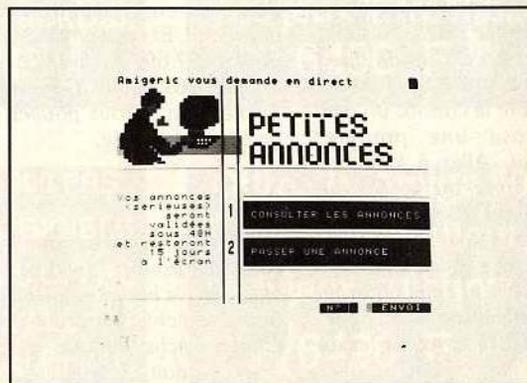
RADIO TILT!

Le forum des Tiltmen! Vous venez d'acquérir des "News", du hardware pas encore testé par la presse spécialisée? Informez les copains sur Radio Tilt, mot-clé RADIO



Le rendez-vous des bidouilleurs:

Rejoignez les micro-maniacs de la France entière sur la messagerie: trucs et astuces, bidouilles et pokes, tout s'échange en direct! Mot-Clé MES!



C'est rapide et gratuit!

Vous voulez vendre votre micro, acheter une imprimante d'occasion, ou trouver un Tiltmen sympa dans votre région! Foncez sur la rubrique Petites Annonces du Service TILT, vous trouverez certainement votre bonheur. Mot-clé PA.

N'oubliez pas les rubriques bidouilles animées par les animateurs du service TILT! SOS Programmation avec **GOTO**, D.A.O. avec Edgar Pixel et les bidouilles Amiga, Apple, Atari, Commodore et Thomson.

Ils ont joué et gagné avec Computer Concept sur le service TILT!

Pierre BONNEFOI gagne un AMIGA 500 - Anselme DEWAVRIN gagne un lecteur de disquettes A 1010 pour Amiga!

8 GEEGEE
9 HANDEL
10 ICICLE
11 JAMMIN
12 KIKONG
13 LAPDOG
14 MIKADO

MERY

Sur Amstrad, dans **Jewels of Babylon** (Fr.), aidez-moi pour le début, je sèche. Dans **Willow Patern**, quel chemin dois-je prendre ? Je suis sans cesse bloqué. Toute explication serait la bienvenue dans **Terminus**, je n'y comprends rien. Merci.

ANONYME

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards :

Chapitre I : La première conquête. Rentrez dans le bar et achetez du whisky. Allez le donner à l'ivrogne. Prenez la rose sur la table. Allez dans les toilettes, prenez la bague dans l'évier. Regardez sur les murs plusieurs fois. N'oubliez pas d'aller chercher un préservatif au magasin. Allez près de la porte rouge. Frappez-la et donnez le mot de passe. Il faut ensuite utiliser la télécommande et changer de chaîne jusqu'à ce que le mec qui garde l'escalier regarde la télé. Montez les escaliers, déshabillez-vous et enfillez le préservatif. Vous pouvez bondir dans le lit ! N'oubliez pas de retirer le préservatif et de prendre la boîte de bonbons avant de partir.

Chapitre II : La deuxième conquête

Il faut jouer au jackpot jusqu'à ce que vous gagniez 250 \$. Ensuite, prenez la carte du club de disco dans la poubelle près de l'ascenseur. Si devant le casino, un gars vous propose une pomme, achetez-la lui. Allez à la disco. Montrez la carte au gorille qui garde l'entrée et allez vous assoir à côté de la deuxième beauté. Offrez-lui la rose et les bonbons... Dansez avec elle et enfin offrez-lui la bague. L'affaire est dans le sac. Donnez-lui 100 \$ et retournez au casino pour gagner 250 \$. Allez vous marier à la chapelle. Vous dépenserez encore 100 \$ et il pourra vous rester assez d'argent pour finir le jeu. Allez rejoindre votre femme dans la chambre de lune de miel. Elle veut du vin. Allumez la radio et changez de station. Notez le numéro de téléphone que l'on vous donnera. Allez téléphoner et commandez du vin pour la chambre de lune de miel. Retournez dans cette cham-

bre, trinquez et enlevez vos vêtements (encore une fois). Je vous laisse la surprise de découvrir ce qui va se passer. Je vous dis seulement qu'il vous faudra utiliser votre couteau de poche après. N'oubliez pas de prendre la corde après.

Chapitre III : Le dénouement. Refaites vous une fortune au jackpot ou au blackjack. Allez au dernier étage et dialoguez avec la troisième beauté. Allez ensuite devant le bar, contournez-le vers la droite, rentrez dans la poubelle, prenez le marteau. Rentrez dans le bar et retournez dans la chambre où vous avez « rencontré » la première beauté. Ouvrez la fenêtre et sortez par celle-ci. Mettez vous tout à droite du « balcon ». Attachez vous avec la corde et attachez la corde à la sortie de secours (fire escape). Regardez les fenêtres et prenez la boîte de comprimés. Cassez le carreau avec le marteau et prenez la boîte de comprimés. Rentrez dans la chambre et retournez au dernier étage du casino. Donnez la boîte à la troisième beauté. Appuyez sur le bouton. Allez vers le deuxième tableau et allez à droite. Allez ouvrir la porte et rentrez dans la pièce. Prenez la poupée gonflable. Celle-ci vous entraînera devant une superbe créature prenant un bain de minuit. Rejoignez-la et donnez-lui la pomme. Lisez attentivement ce qu'on va vous décrire. Vous suivrez Eve (en plus elle s'appelle Eve) dans sa chambre pour passer votre plus belle nuit. Additifs : vous pouvez gagner plus de points en donnant du vin au vagabond. Et aussi en téléphonant au 555.69.69. J'ai fini le jeu avec environ 201 points. Comment en gagner plus ? Vous pouvez aussi gonfler la poupée.

ALAN

Sur Amiga, pour Firestone (n° 57 bis), pour trouver l'antidote, il faut aller dans le bureau du Dr Brody, ouvrir le fichier en tirant dessus. Chaque fiche indique les effets d'un produit. L'antidote est le Bisodiumitis. Cherchez un flacon de ce produit dans l'armoire et injectez-le avec la seringue, trouvée dans la poubelle de la salle de bar Joe's, celle où se trouve la chaise avec des sangles. Pour Nicolas Aligafan (n° 58), dans **Fairy Tale**, la fille du roi se trouve dans un cachot dans les montagnes de l'Est, mais avant d'aller la sauver, il faut se rendre au temple, un peu à l'ouest du

cachot, et prendre le Sun. Pour ma part, je bloque dans le cachot, je ne sais pas comment faire pour être téléporté par magie au château paternel. Pour faire apparaître le cygne, il suffit d'appuyer sur la touche B.

JAMES

Sur ST, pour Doc et Nan (n° 58) dans **Mortville Manor**, la solution est simple, il te faut prendre la dague et la bague surmontée d'une croix. Tu vas à la cave, tu mets la dague dans la fente puis la bague sur la vierge et tu la tournes (ne pas oublier de retourner la bague avant de sortir, sinon...). Prends alors l'objet en bois sur le cadavre et mets-le dans le grenier, sur l'armoire.

Dans le grenier, il y a un autre objet en bois qu'il te faudra placer au milieu de l'armoire. Ensuite, prends une baguette trouvée dans un tiroir que tu enfileras dans le trou des deux objets. Cela sert de levier. Là se trouve la clef du mystère (le puit et la chapelle ne servent à rien).

MATHIEU

Un coup de main à Jack (n° 59) : dans **Spiderman**, pour te débarrasser de Sandman, il suffit de marcher au plafond de la pièce. En baissant la température, grâce au thermostat, dans la pièce juste au-dessus de l'ascenseur, tu tués l'hydroman. Pour Yves de Marseille (n° 59), dans **Guild of Thieves**, voici le parcours aller et retour. Aller : SE, N, E, E, SE, S, SW, E, SE. Retour : NW, N, NW, E, SW, SW, NW, N, NW.

A moi, dans **Spiderman**, comment arrêter le ventilateur ? Dans **Guild of Thieves**, comment ouvrir « the opaque case », et comment prendre le miel de la ruche ? Merci.

FOX

Pour Froc (n° 59), dans **King Quest III**, pour trouver la « dried reptile skin », il suffit de se rendre à l'extrême ouest du royaume, c'est-à-dire dans le désert, et d'affronter la méduse. Pour la vaincre, pénètre dans l'écran, fais demi-tour, arrête-toi et tape « show mirror to medusa » (le miroir est celui trouvé dans le meuble miroir de la chambre du magicien). Lorsqu'elle apparaît, il suffit de presser « return » et elle sera alors pétrifiée par son propre regard. Tu pourras alors aller vers le sud ou le nord et explorer chaque écran de désert pour y trou-

ver la peau de serpent séchée (attention ne va pas vers l'ouest ou alors tu te perdras dans le désert pour y mourir. Le safran se trouve tout simplement dans le laboratoire du magicien.

A moi : dans **Space Quest I**, où se trouve la ceinture anti-gravité qui permet de s'approcher du vaisseau ? Dans **Space Quest II**, que fait-on pour éviter le piège à acide dans l'astéroïde après s'être procuré le panier, le papier, le briquet, le glass-cutter, et le plunger ? Dans **Police Quest**, que dire aux voyous dont les motos prennent toute la place du parking du petit café ?

NICO, LE SEGAMAN

Pour **Enduro Racer**, sur la console Sega, pour choisir son étape de départ, il faut faire haut, bas, gauche, droite.

BORIS

Pour moi (n° 59 bis), dans **Sram**, soulève le tapis devant le château, la clef est là. Pour Samuel l'Amstradien (n° 59 bis), dans le **Passager du Temps**, va dans le débarras, prends la clef à douille, va dans la cuisine, examine le meuble haut, prends l'huile, tourne l'interrupteur du petit salon, descends, va vers le groupe électrogène, prends écrou sous groupe, huile le boulon, branche le fil, démarre le groupe. Voilà, bon courage car tu es loin d'avoir fini ! Pour Acturus l'Amstradien (n° 58) dans le **Passager du Temps**, il faut taper « confesse » pour sortir de la plage de nudistes. Je suis bloqué sur l'île aux pirates dans le **Passager du Temps** : comment arriver jusqu'au bateau des pirates ?

LECHIM DRACOR

Pour Micky (n° 58), sur TO8, dans **Sapiens** va vers le nord (par rapport à la tribu) pour trouver les bras de roc, vers le nord-ouest pour trouver les hyènes folles, et vers le sud-ouest pour trouver les yeux malins. Les clefs de la tribu se trouvent là où l'on voit une colonne de fumée.

36-15 TILT
RUBRIQUE P.A.
Gratuit, rapide.
Passez vos annonces
sur Minitel.

Pour Louis (n° 58) dans le **5^e Axe**, tu dois reconstituer une machine. Pour cela, tu dois récupérer des objets ou détruire des monstres pour que ton pourcentage 5^e Axe augmente. Quand celui-ci atteindra 10, 20, 30... jusqu'à 100, tu te rends dans un autre monde, où tu dois éviter les différents objets. Si tu arrives au bout de l'étape, un morceau de la machine apparaît. Un conseil : sauvegarde la partie juste avant de commencer une course contre la montre, ainsi tu peux recommencer si tu perds. Prends aussi 100 % de vie, tu peux ainsi utiliser 10 % par étape.

Je lance un appel à tous ceux qui ont fini **Vampire**. Aidez-moi, cela fait un an que je n'avance pas. Dans **L'Affaire Vera Cruz**, donnez-moi des indices pour commencer, pas des noms. Quelqu'un a-t-il le plan de **Sortilège**? Dans **James Debug, Le Grand Saut**, il me faut des indices. Aidez-moi dans **Avenger**. Dans **Arkanoid**, au tableau 12, si je n'ai pas la capsule de rupture, il reste une brique en bas à droite (jaune) que je ne puis toucher. Merci à tous mes déliureurs.

STEL

Sur **ST**, pour tous les possesseurs de **Leatherneck** voici un truc, quand la partie commence tapez Cuthbertneck + F3 et vous aurez des vies infinies. Pour Arnold, dans **Dungeon Master**, quand tu vois l'inscription « when a rock is not a rock », décale-toi d'un cran puis avance comme s'il n'y avait aucun mur, tu passeras à travers. Ensuite tu seras certainement bloqué, car en avançant dans le couloir, tu fais demi-tour sans même t'en apercevoir. Tu vas sans cesse revenir à la porte : avance comme si de rien n'était, à chaque pas fais-en un en arrière, tu actionnes ainsi une trappe invisible. Un couloir apparaît. Dans **Bermuda Project**, à quoi sert le poisson qui ressemble à de l'or, où se trouve-t-il, peut-on entrer dans le crâne, comment passer le petit portail de la forteresse, où se trouve le pilote? Dans **Pandora**, comment passer les portes de l'électricité bleue : à chaque fois que je m'en approche, je meurs. Help!

DARYL

Pour THD Pac Man (n° 61), dans **World Games**, pour le « caber toss », il faut atteindre une certaine vitesse en bougeant le joystick de

gauche à droite, puis appuyer sur le bouton, et relâcher « au bon moment » : si c'est trop tôt, le lancé est court, voire raté, si c'est trop tard... Boum, aïe!

Pour Jack (n° 59 bis), dans **Dallas Quest**, pour se débarrasser de l'anaconda, demande au perroquet ce qu'il te faut faire. Comment faut-il s'y prendre dans la dernière mission de **F 18 Interceptor**, pour détruire le sous-marin soviétique? De multiples raids n'ont pas suffi. Dans **Crash Garret**, comment sortir de l'avion quand on y est attaché? Comment se sert-on des doses de pouvoir?

MARC DE NOUMEA

Voici le code de **Game Over II** : 10 128.

ZAZA, ST MANIAQUE

Pour Bruno de Noisy (n° 61), dans **Leatherneck**, pour démarer le jeu de plusieurs endroits sans prise spéciale, voici 4 manières : le bouchon gauche de la souris, bouton droit de la souris, relier par un fil électrique le 25 et le 1, relier par un fil électrique le 25 et le 11.

ARNAUD

Pour Gaguy, dans **Alex Kid in Miracle World**, sur Sega, on ne peut détruire les blocs roses. Ils ne servent qu'à ouvrir la cage où est enfermé le frère aîné d'Alex. Pour ouvrir, il faut frapper sur les blocs roses au hasard ; si tu réussis, il te dira quelque chose d'important.

UNKNOW

Pour Fele, dans **Jet**, pour éviter les missiles, utilise le radar (F4) et shift (F9 ou F10) pour zoomer les points rouges représentant les missiles ennemis. Pour les éviter, il suffit de beaucoup d'habileté. On ne peut que lâcher des missiles. A moi : dans **Jet**, je ne peux monter qu'à 50 000 pieds d'altitude, comment faire pour monter plus haut?

Tout renseignement sur **Rocket Ranger** est le bienvenu.

PUNK

Pour Karl, Stéphane, Pierre et Yves, (n° 62) dans **Ace**, juste avant de décoller, tu as le choix des armes, choisis celle qui correspond à Air Surface. Il te faut voir le bateau pour les tirer à la roquette, attends de bien les voir, car parfois il s'agit d'hélicoptères. Pour le choix des armes, il y a une

touche spéciale « enter ». Le meilleur mode est celui avec deux joueurs.

Dans **Scooby Doo**, il te faut monter le plus haut possible tout en détruisant les fantômes ; récupérer les petits blocs, ils te donnent une vie supplémentaire. Sur CPC, dans **Vera Cruz**, j'aimerais savoir comment sortir de la pièce du début. Merci à tous mes sauveurs. Je craque.

DEMOS GORGON

Pour PG l'Atariman, dans **Return to Genesis** sur Amiga, il est possible d'améliorer ton vaisseau, il suffit de sélectionner un des savants que tu auras préalablement récupéré (certains savants correspondent au triple tir, d'autres à la vitesse). Pour les sélectionner c'est la touche escape.

LOULOU BECANE

Voici mes dernières découvertes sur C 64. Tous ces pokes sont à entrer après un reset.

Skramble : Poke 8609, 173 sys 32000

Airwolf : collisions sprites poke 29465, 173 vies poke 29604, 173 poke 49480, 173 : sys 49472

Chubby Gristle : poke 3613, 173 sys 3000

Arabian Night : poke 22953, 173 sys 20642

Pac Mania : poke 28520, 165 sys 14336

Savage : 1^{re} partie : poke 32369, 173 poke 24302, 173 poke 24352, 173 poke 24439, 173 sys 22974

2^e partie : code Sabatta (et non pas avec 2 B comme l'indique le soft)

3^e partie : code Porsche poke 26482, 173 sys 24709

Terra Fighter : poke 37200, 173 sys 40944

Sur Amiga, voici les codes pour **Bombuzal**

Niveau			
1	BOMB	128	SINK
8	ROSS	136	BIKE
16	RATT	144	BIRD
24	LISA	152	TAPE
32	DAVE	160	VASE
40	IRON	168	PILL
48	LEAD	176	SPOT
56	WEED	184	PALM
64	RING	192	LOCK
72	GIRL	200	SAFE
80	GOLD	208	WORM
88	OPAL	216	NOSE
96	SONG	224	EYES
104	FIRE	232	HAIR
112	LAMP	240	SIGN
120	TREE	248	MYTH

JEROME L'ATARISTE

Pour Mike, dans **Dungeon Master**, je ne connais pas de sorts permettant de faire revivre tes compagnons ; cependant au 1^{er} niveau, à quelques pas de l'escalier, se trouve une niche avec un parchemin. Tu peux y lire « nouvelles vies pour les vieux squelettes », donc si tu prends les squelettes de tes compagnons et que tu les places dans cette niche, tu verras tes héros revivre.

L'AMSTRADISTE

Pour Gaël, dans **Eden Blue**, va vers la porte, donne-lui plusieurs coups de pieds, afin que son énergie (en bas, à droite) diminue jusqu'à 0.

THIERRY COMMODORIEN

Pour Frédéric Commodorien (n° 62), dans **Astérix et la Potion Magique**, la clef, trouvée dans le champ romain, te sert à ouvrir les portes de la prison. A moi : dans **L'Arche du Capitaine Blood** (C 64), comment faire parler Migrax sur la planète reproduction 14? Comment trouver Torhu et au moins un clone de Blood? Merci d'avance aux Tiltmen et aux Tiltwomen qui m'aideront.

NICO & ARNO

Pour Help C 64 (n° 62), dans **Trantor**, pour obtenir le mot de passe de 8 lettres, activer la centrale, grâce aux disquettes se trouvant dans l'un des coffres, taper un des codes : on obtient celui de 3 lettres à entrer dans le terminal de la zone de télétransporteur (niveau 8), une fois tous les terminaux connectés. Voici quelques codes : graphics, terminal, computer, joystick, keyboard, hardware, cassette, software. A moi : dans **Ghost Busters**, comment avoir plein d'argent dès le début? Dans **Sram I**, où se trouve le couteau? Des vies infinies pour **Kung-Fu Master** et **Yie Ar Kung-Fu**. Merci.

36-15 TILT

Retrouver vos rubriques préférées sur le serveur Tilt.

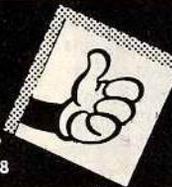
ATTENTION

DANS LE PROCHAIN
TILT LA 2^{ème} PARTIE DE NOTRE
DOSSIER PAO ET UN
GRAND CONCOURS :

DEVENEZ JOURNALISTE MICRO
AVEC
DE NOMBREUX PRIX A GAGNER

FOU !
FOU !

Shoot Again



FOU !
FOU !

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL. : 40 38 02 38

L'ESPACE LE PLUS JOUEUR DE PARIS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL : 40 38 02 38

EXCLUSIF
PC ENGINE NEC
CHEZ SHOOT AGAIN

CONSOLE
SEGA 16 BITS
en demo chez
SHOOT AGAIN

SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU...GEANT

SHOOT AGAIN SEGA

Console + Hang On	990
Light phaser	249
Lunettes 3-D	299
Control stick	129
Rapid fire	129
Quick + autofire	160

NOUVEAUTES :

Double dragon	299
Captain Silver	299
Lord of the sword	299
Out Run 3-D	299
Shinobi	299
Rambo III	259
R-Type	299
Thunder blade	299

L' ARCADE CHEZ VOUS
CONSOLE SEGA 16 BITS
EN DEMO. AVEC
SUPER THUNDER BLADE
SPACE HARRIER II

SHOOT AGAIN NINTENDO

Console de base	990
Console de luxe	1675
Zapper	270
R.O.B.	420
Joystick NES Advan.	375
Joystick speed king	159
Tapis + Athletic world	595

NOUVEAUTES :

Rad-racer	345
Pro-Am	345
Kid Acarus	345
Punch-Out	345
Metroid	345
Top gun	360
Graduls	360
Castelvania	360
Goonies II	360
Super Mario Bros II	360
Ghost'n gobelins	360

SHOOT AGAIN NEC

Console NEC	2320
Adaptateur 5 Joysticks	350
Joystick	350
Lecteur CD Rom	500
Clavier alpha/numéri.	5550
	N.C.

JEUX

R-Type I	450
R-Type II	500
Victory run	450
Chan & Chan	500
Alien crush	500
Wonder boy in monst..	400
Rastan saga	500
Dragon spirit	600
Shanghai	400
Calaga 88	450
World cup tennis	500
etc...ets...	

SHOOT AGAIN INFO

Obtenez des points
en achetant chez
SHOOT AGAIN
Echangez vos points
contre des cartouches
Echangez vos cartouches
contre des points

SHOOT AGAIN IMPORT

Tous les mois
SHOOT AGAIN
VOYAGA4E POUR VOUS
et vous assure au moins
une cartouche en
IMPORT

PROPULSEZ-VOUS DANS LE MONDE DU JEU, SHOOT AGAIN VOTRE PARTENAIRE

Ecrivez, téléphonez, demandez votre carte club gratuite, avantages multiples...

VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE

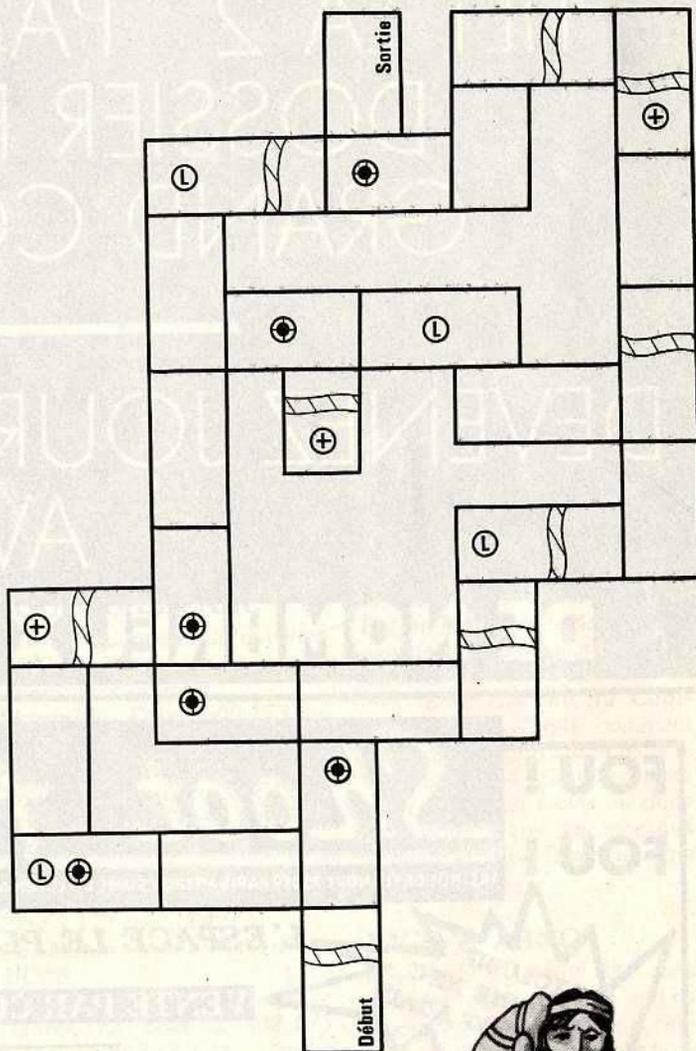
BARBARIAN II

Barbarian II est d'abord un jeu d'action, mais il se rapproche beaucoup du jeu d'aventure. Pour aider ceux qui, rebutés par la recherche, les longues errances dans les labyrinthes, impatientes de manier le joystick avec frénésie, ne pensent qu'aux combats sans merci, Alain Huyghues-Lacour a pris son bloc et son stylo. Il ne vous reste qu'à le suivre avec vaillance.

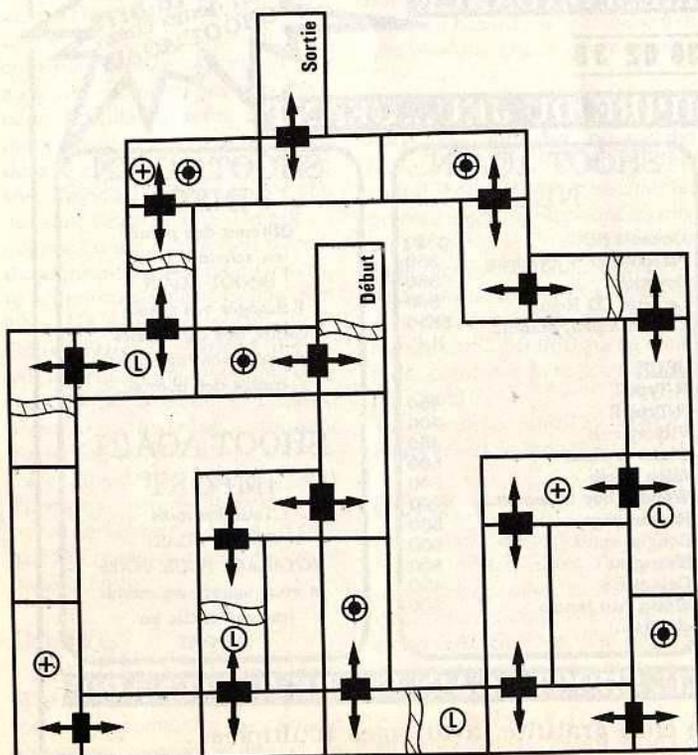
Dans le premier niveau vous devez trouver le bouclier et la « orb » avant de vous rendre à la sortie qui mène au niveau suivant. Mais il est conseillé de ramasser toutes les vies supplémentaires dispersées dans le labyrinthe car elles vous seront très utiles par la suite. Les deux adversaires les plus redoutables sont l'homme de Néanderthal et le saurien. Le premier peut être décapité, mais cela est assez dangereux et exige un timing très précis. Si vous n'êtes pas sûr de vous, faites un barrage de coups pour l'avoir à l'usure. Le saurien cherche à vous décapiter, alors évitez de rester debout face à lui. La méthode la plus sûre : s'age-

nouiller pour le frapper au ventre. Dans le souterrain il faut ramasser la potion et le diamant. N'oubliez pas non plus de vous procurer toutes les vies supplémentaires disponibles. Les ennemis les plus dangereux sont les carnivores et les orcs. Ces derniers se comportent comme l'homme de Néanderthal, mais il sont bien plus rapides. Les carnivores vous sautent à la gorge ou aux jambes, il faut donc les frapper en haut ou en bas et la moindre erreur est fatale. Dans le donjon, les choses se compliquent encore. Il faut tout d'abord se procurer une clé pour ouvrir les portes. Les adversaires sont particulière-

SOUTERRAIN

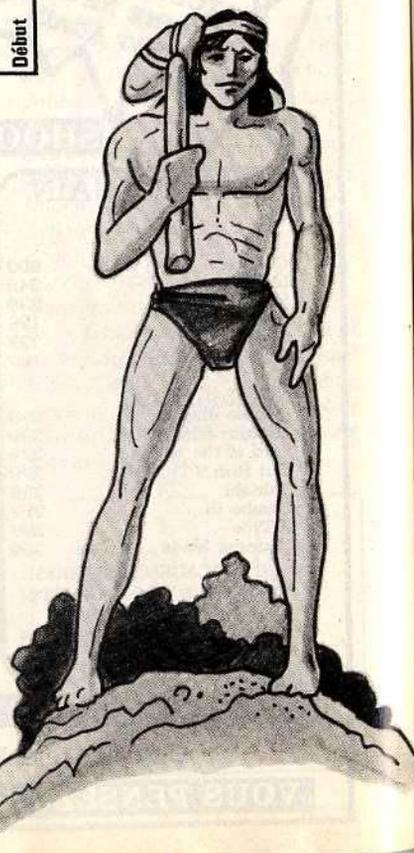


PREMIER NIVEAU

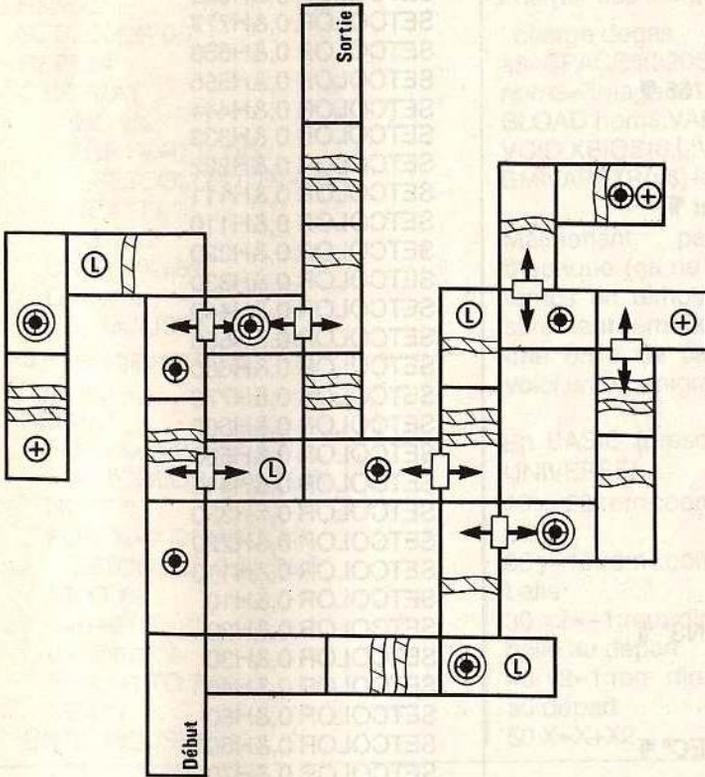


ment redoutables et le moindre n'est pas le maître du donjon, qu'il faut absolument tenir à distance. Les puits sont fréquemment habités par des monstres agressifs. Là encore le timing est essentiel : il faut attendre que le tentacule s'abaisse avant de se mettre à courir pour sauter par-dessus. Vous voilà dans la tanière de Drax, elle ne comporte que trois salles mais il n'est pas facile de les traverser. Dans la première vous affrontez une idole vivante qu'il vous faut pousser en courant face à elle ; à vous de trouver le moyen d'y parvenir sans y laisser toute votre énergie. Ensuite vient un démon qu'il ne faut pas approcher. Restez à bonne distance de lui en frappant vers le bas de manière à l'atteindre chaque fois qu'il se rapproche de vous. Dans la dernière salle, c'est Drax qui vous attend. Dès qu'il s'arrête de lancer ses boules d'énergie, tentez un coup haut et vous aurez peut-être le plaisir de voir sa tête rouler sur le sol.

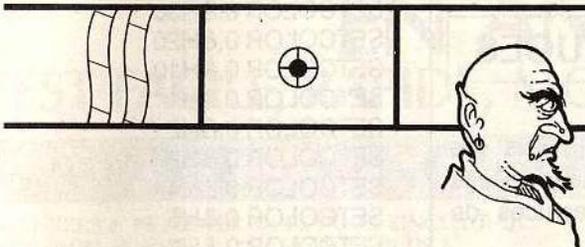
Alain Huyghues-Lacour



DONJON



TANIÈRE



-  Puits
-  Puits - Orcs - Monstres
-  Vie
-  Objet
-  Rivière
-  Passage
-  Porte (clé nécessaire)

UNE OREILLE PARTOUT!...

GARANTI 1 AN

PORTEE
5 KM!

MICRO-ESPION TX 2007

225F PRIX
SPECIAL

BON A DÉCOUPER
CI-DESSOUS



Un modèle de micro-émetteur étonnant par sa puissance. Performances améliorables (voir mode d'emploi en français).

NON HOMOLOGUE P.T.T

- **SIMPLE** : réception sur tout poste radio FM, auto-radio, chaîne Hi-Fi, etc. Il suffit de déplacer la fréquence pour trouver une zone libre sur votre radio actuelle en FM.
- **DISCRET** : sans fil, sans branchement, sans antenne extérieure, vous le mettez où vous voulez.
- **PRATIQUE** : petit et léger, fonctionne avec une pile courante de 9 volts jusqu'à 250 h en continu (livré sans pile).
- **UTILE ET EFFICACE** : pour surveiller enfants, commerces, garages, personnes malveillantes, ennemis, malhonnêtes, etc.

Pour les bricoleurs, une vraie radio libre très facilement

Essayez cet appareil (meilleur rapport qualité-prix de cette gamme !).
Plus de 30.000 exemplaires vendus à ce jour ! Fourni aux professionnels, détectives, gardiennages, etc.

Bon à renvoyer à : SCANNER'S - B.P. 26 - 13351 MARSILLE CEDEX 5
TEL 91 92 39 39 - TELEX 402 440 F PRAGMA

SCANNER'S
PARIS-LYON-MARSEILLE

Veuillez m'adresser la commande ci-dessous (préciser quantité) :

MICRO-EMETTEUR TX 2007 au prix unitaire de 225 F + 15 F de port en recommandé, soit 240 F.

Ci-joint mon règlement par :

C.C.P. Chèque bancaire Mandat-lettre

Envoyez-moi contre remboursement (+ 25 F à régler au facteur)

Nom

Adresse

Code postal [] [] [] [] Ville :

Livraison rapide et discrète
en recommandé sous 48 h

META

Oups! META pour ST en GFA Basic, dont le début avait paru dans le numéro 61, avait perdu sa suite. Après maintes recherches, nous l'avons retrouvé.... Le voici avec nos plus plates excuses.

SUITE du n°61

$x\%(l\%)=a\%(r\%,l\%)+(x\%(l\%))$

$-a\%(r\%,l\%) / (al+1)$

$y\%(l\%)=b\%(r\%,l\%)+(y\%(l\%))$

$-b\%(r\%,l\%) / (al+1)$

DRAWTO $x\%(l\%),y\%(l\%)$

EXITIF $al > \text{maxiORMOUSEK}$

UNTIL $l\%=n\%$

EXITIF $al > \text{maxiORMOUSEK}$

IF $fl\text{eta} < > 1$

SWAP $w\%,v\%$

VOIXBIOS(5,L:w%,L:v%,-1)

SPUT $h\$$

ELSE

ADD $col,pcol$

IF $col=1$ OR $col=15$

$pcol=-pcol$

ENDIF

COLOR col

ENDIF

ADD al,vi

LOOP

REPEAT

UNTIL $\text{MOUSEK}=0$

UNTIL $r\%=ni$

IF $fl\text{eta} < > 1$

$w\%=\text{MAX}(w\%,v\%)$

VOID XBIOS(5,L:w%,L:w%,-1)

SPUT $h\$$

ENDIF

PAUSE 10

GRAPHMODE 2

SETCOLOR 15,7,7,7

DEFTXT 14,16,0,15

TEXT 113,85,"Une autre ?"

TEXT 135,109,"O / N"

DEFTXT 16,17,0,15

TEXT 112,84,"Une autre ?"

TEXT 134,108,"O / N"

PAUSE 20

REPEAT

UNTIL MOUSEK

EXIT IF $\text{MOUSEX} > 155$

LOOP

END

PROCEDURE couleur

IF $e=1$ OR $e=15$

$f=-f$

ENDIF

ADD e,f

COLOR e

DEFFILL e

RETURN

PROCEDURE $fl\text{eta}$

IF $fl\text{eta}=1$

$fl\text{eta}=2$

TEXT 200,90,"SANS"

ELSE

$fl\text{eta}=1$

TEXT 200,90,"AVEC"

ENDIF

RETURN

TRUCS ET ASTUCES

Changement de formule! Finis les interminables listings. Nous publions désormais des trucs et astuces de moins de 70 lignes.

Envoyez les vôtres. Toutes les machines sont bienvenues.

ATARI ST EN GFA BASIC

Ces trois programmes s'intitulent "rouleaux de couleurs". En effet ils réalisent de magnifiques rouleaux de couleurs en dégradé, du rouge vers le blanc, du jaune vers le bleu, etc.

Tapez-les et vous verrez.

1^{er} programme

' gfa.3.0

DO

SETCOLOR 0,&H111

SETCOLOR 0,&H222

SETCOLOR 0,&H333

SETCOLOR 0,&H444
 SETCOLOR 0,&H555
 SETCOLOR 0,&H666
 SETCOLOR 0,&H777
 SETCOLOR 0,&H666
 SETCOLOR 0,&H555
 SETCOLOR 0,&H444
 SETCOLOR 0,&H333
 SETCOLOR 0,&H222
 SETCOLOR 0,&H111
 SETCOLOR 0,&H110
 SETCOLOR 0,&H220
 SETCOLOR 0,&H330
 SETCOLOR 0,&H440
 SETCOLOR 0,&H550
 SETCOLOR 0,&H660
 SETCOLOR 0,&H770
 SETCOLOR 0,&H660
 SETCOLOR 0,&H550
 SETCOLOR 0,&H440
 SETCOLOR 0,&H330
 SETCOLOR 0,&H220
 SETCOLOR 0,&H110
 SETCOLOR 0,&H10
 SETCOLOR 0,&H20
 SETCOLOR 0,&H30
 SETCOLOR 0,&H40
 SETCOLOR 0,&H50
 SETCOLOR 0,&H60
 SETCOLOR 0,&H70
 SETCOLOR 0,&H60
 SETCOLOR 0,&H50
 SETCOLOR 0,&H40
 SETCOLOR 0,&H30
 SETCOLOR 0,&H20
 SETCOLOR 0,&H10
 SETCOLOR 0,&H1
 SETCOLOR 0,&H2
 SETCOLOR 0,&H3
 SETCOLOR 0,&H4
 SETCOLOR 0,&H5
 SETCOLOR 0,&H6
 SETCOLOR 0,&H7
 SETCOLOR 0,&H6
 SETCOLOR 0,&H5
 SETCOLOR 0,&H4
 SETCOLOR 0,&H3
 SETCOLOR 0,&H2
 SETCOLOR 0,&H1
 SETCOLOR 0,&H100
 SETCOLOR 0,&H200
 SETCOLOR 0,&H300
 SETCOLOR 0,&H400
 SETCOLOR 0,&H500
 SETCOLOR 0,&H600
 SETCOLOR 0,&H700
 SETCOLOR 0,&H600
 SETCOLOR 0,&H500
 SETCOLOR 0,&H400
 SETCOLOR 0,&H300
 SETCOLOR 0,&H200
 SETCOLOR 0,&H100
 LOOP

2^{me} programme

```

' gfa 3.0
HIDEM
SETCOLOR 0,7
REPEAT
  REPEAT
    INC y%
    FOR i%=0 TO y%
      SETCOLOR 0,i%-y%
    NEXT i%
  VSYNC
  UNTIL y%=52
  DEC y%
UNTIL MOUSEK

```

3^{me} programme

```

' gfa 3.0
REPEAT
  FOR i%=0 TO 7
    SETCOLOR 0,i%,i%,i%
  NEXT i%
  FOR i%=7 DOWNT0 0
    SETCOLOR 0,i%,i%,0
  NEXT i%
  o=0+0.05
  u=SIN(o)*3
  FOR i=1 TO 7+u
    NEXT i
  UNTIL MOUSEK

```

Vous êtes nombreux à demander (sur 36 15 TILT rubrique GOTO) comment charger des images Degas.

```

' charge degas
a$=SPACE$(32066)
nom$="image.pi1"
BLOAD nom$,VARPTR(a$)
VOID XBIOS(6,L:VARPTR(a$)+2)
BM(VARPTR(a$)+34,XBIOS(2),32000

```

Maintenant, passons au côté théorique (ça ne fait pas de mal de temps en temps!). Vous vous êtes sûrement demandé comment réaliser une balle de casse-briques, alors voici un organigramme.

```

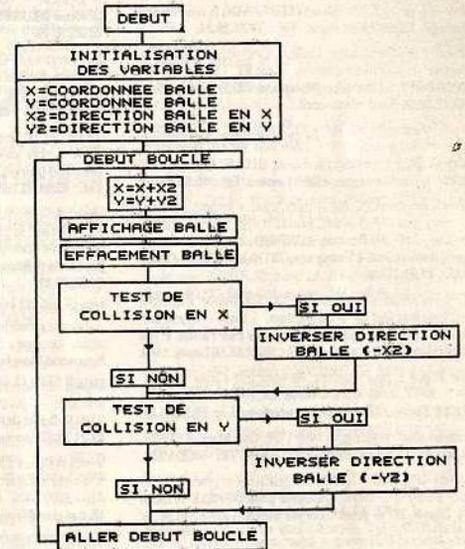
En BASIC (presque)
UNIVERSEL...
10 x=20:rem coordonnée x de la
balle
20 y=13:rem coordonnée y de la
balle
30 x2=-1:rem direction x de la
balle au départ
40 y2=1:rem direction y de la balle
au départ
50 X=X+X2

```

```

60 Y=Y+Y2
50PRINTAT(X,Y);"O":REMOULOCATE
X,Y:PRINT"O"
60 PRINT AT(X-X2,Y-Y2);" "
70IFX>39ORX<2THENX2=-X2:REM
39= coordonnée maximale de x
80IFY>23ORY<2THENY2=-Y2:REM
25= coordonnée maximale de y
90 GOTO 50

```



FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS et PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2 / PLUS 3
- PIECES DETACHEES pour QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- MANETTES DE JEUX et INTERFACES MANETTES pour QL et tous les SPECTRUM (y compris le PLUS 2)
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16/48/48+ /128
- U.L.A.s, ROMS, et circuits intégrés en tous genres.
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue SPECTRUM / QL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

ATARI ST et AMIGA

- Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant!
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

COMMODORE 64

- Logiciels K7 au prix les plus bas!
- Interface "EXPERT CARTRIDGE" hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7, K7/ DISQUETTE, DISQUETTE/DISQUETTE, DISQUETTE/K7)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue Commodore 64

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE
Téléphone : International

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le Monde entier

Nous acceptons les règlements par :

MANDATS POSTE INTERNATIONAL, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS
BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES POSTAUX

et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales



PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Vends CPC 6128 coul. + joystick + 10 disk. Prix : 3 500 F (frais d'expédition à ma charge). **Isabelle MEDINA**, « résidence Les Oliviers, n° 6 », avenue Jean-Moulin, 13600 La Ciotta.

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur. Le tout en b.é. et cédé à 2 900 F. **Gilbert FLEURANCE**, 9, rue Félicien-Lesage, 78360 Montesson. Tél. : 30.71.29.34.

Vends CPC 464 moniteur couleur + nombreux logiciels + manuel + livre de programme + rgt K7. 1 800 F. **Nicolas MORDRET**, La Rochère, Mulsanne, 72230 Arnauld. Tél. : 43.42.22.66 (sauf week-end).

Vends Amstrad CPC 464 + DD1 (garanti) + 1 joystick + plus de 100 jeux sur K7 + nbx jeux sur DK (Renegade, Gzyr, Rygar, Oxphar...), T.b.é., 3 000 F. **Anthony TILLIER**, 2, rue Kervégan, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.19.78.

Vends Amstrad CPC 464 + mon. coul. + lecteur disk DD1 + nbx jeux (K7 et disks), excellent état, avec joystick + revues : 2 950 F. **Romain CONFINO**, 4, allée de Gasconne, domaine de l'Etang sec, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 39.69.35.84.

CPC 664 mono + impr. citizen 120 D (interface + cordon) + originaux Out run + Barbarian + Disco + Tasword, le tout 3 500 F. **Yvan BLADANET**, Bar Puy Paulin, 5, rue Combles, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.81.85.52 (après 19 h).

Vends disk 3" pour Amstrad. Remplis, 25 F l'unité. Vds Ext. 64 K : 450 F. **Jean-Marc SACHE**, 8A, rue du Mal-Leclerc, 74300 Cluses. Téléphoner le week-end au 59.98.20.06.

Liquide disq. de jeux pour CPC 6128. **Luis Manuel PEREZ**, 4, impasse Chanut, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.52.21.

Vends CPC 6128 + DMP 2000 parfait état (nbx jeux), le tout 5 000 F à débattre. **Rodolphe QUIEDEVILLE**, 5, route de Louye, 27710 Saint-Georges Motel. Tél. : 37.43.59.73.

Vds Amstrad 6128 mono + adapt. coul. + joystick + cord. magneto + logiciel Desk t.b.é. Prix : 2 500 F. **Renaud LASSORT**, 8, rue d'Arrée, 78310 Maurepas. Tél. : 30.64.70.48.

Vds CPC 6128 + moni. coul. + nbx jeux + joystick + revues + utilitaires, t.b.é., le tout 2 900 F. **Jean-Marc PERICONE**, 30, avenue Houette, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.60.64.

Urgent ! Affaire ! Vends CPC 6128 + moni. coul. + joystick + nbx logiciels (Barbarian, Hurlement, etc.). le tout 3 290 F. **Frederic ARENAS**, 14, bd Pasteur, 34340 Marssellan. Tél. : 67.77.61.15.

Vends Amstrad CPC 464 + monochrome + adaptateur + joystick + nbx jeux. Le tout en t.b.é., 1 000 F. **Bertrand DONNET**, BP 5130, 57074 Metz, Cedex. Tél. : 87.36.24.79.

Super ! Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur disks + joy. comp.ét. + souris + nbx jeux : 4 600 F. CPC 464 + joy. + 10 jeux : 1 400 F. **Gilles BOSSÉ**, 4, Bd Dubouchage, 06000 Nice. Tél. : 93.13.40.50 (à partir de 18 h...)

Vends Amstrad 6128 (coul.) + 35 disq. + synthétiseur vocal (techni musique) + nbx originaux + manuel, le tout en t.b.é. (87) : 2 900 F. **Laurent MADURAU**, 19, allée Henri-Sellier, 95 1069, 92800 Puteaux. Tél. : 47.75.38.62.

Vds Amstrad 6128 coul. + joystick + nbx jeux + nombreuses revues, le tout pour 3 200 F. **Sevan GUNAHISZ**, 3 bis, allée des Prévoyants, 94104 Alfortville. Tél. : 43.53.21.60.

Vds Amstrad 464 C + DD1 + multiface 2 + crayon optique + joys + magazines + nbx jeux + boîte rangement disquettes. Prix : 4 000 F (à débattre). **Denis GALL**, 23, Bd de La Chapelle, 75010 Paris. Tél. : 42.06.11.27.

Vends CPC 6128 moniteur couleur + nbx jeux et utilitaires + crayon optique art + cordon K7. Prix : 3 800 F. **Christophe CALLAY**, Brantigny, 10220 Piney. Tél. : 25.46.32.48.

Vends Amstrad CPC 6128 + 60 disks 3" (nbx jeux + util.) + écran coul. + magazines + 50 joystick + doubleur joy + livre. Le tout : 4 500 F (t.b.é.). **Sylvain PRAT**, 1, allée des Troènes, 78200 Mantes-la-Jolie.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nbx jeux sur disquette + manette, 3 600 F à débattre. **BENJAMIN CAP**, 37, rue Lemercier, 75017 Paris. Tél. : 42.94.91.13.

Vends pour Amstrad disk Orphée (150 F), Empire (100 F), Shogun (100 F). Vends pour Atari nbx jeux Star Rapiers (150 F) et combat (50 F). **Mathias HAVET**, 25, rue de la Gare, La Crèche, 59270 Bailleul. Tél. : 28.40.40.11.

Vends logiciels originaux pour Amstrad, K7 40 F, disquette 70 F. Cass : Ford Crafton Xunk Ocean all star : disq Bob Winner, etc. **Pascal DETRANCHANT**, Sainte-Marie Fignacelle, 20110 Propriano. Tél. : 95.76.11.24.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur revu, 3 mois, cédé 3 000 F, plus nbx jeux vendus à prix réduit. **Jean-Jacques PENOT**, 7, rue Louis-Bouilly, 75016 Paris. Tél. : 45.20.04.14.

Vends CPC 464 MONO + DD1 + nbx jeux sur K7 et disq.

+ 3 joysticks + revues. Prix : 2 350 F. à débattre. . Tél. : 48.49.56.57 (après 18 h 30).

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lect. disk (mai 88) + jeux (F & Forget's, Fighter's, Racler, Beyond...), T.b.é., non vendu séparément : 2 990 F. **Stéphane BERNARD**, 391 av. Frédéric Charrier, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.97.77.

Vends pour CPC originaux en K7. Short. Circuit au prix de 50 F + The Last V8 au prix de 50 F (en chèques). **Patrick THEVENOUX**, les Georges-Saint-Léon, 03220 Jaliguy-sur-Besbre. Tél. : 70.42.17.22 (après 18 h).

« Vends Amstrad CPC 6128 coul (06/87) excel. état + nbx jeux (K7 et disks) dont (Street-Fighter, Prohibition, Karaté Ace, Ikari W...) + lecteur K7 + cordon + copieur + joystick + notice. Valeur : 6 409 F, cédé à 5 000 F. **Jéréme BRUNET**, Saint-Armou, 64160 Morlaàs. Tél. : 59.33.10.16.

Vds Amstrad CPC 664 mono + nbx jeux + lecteur K7 + logiciels utilitaires (banque Easyfile, etc.). Prix : 2 000 F. **Philippe REGNIER**, 154, rue de Cergy, Neuville-sur-Oise, 95000 Cergy. Tél. : 34.25.09.92.

Vends CPC 664 monochrome + adaptateur péritel + magazines + nbx jeux : 2 000 F. **Arnaud WALDER**, 20, allée Bertrand-Davain, 94210 Lhay-les-Loges, Val-de-Marne. Tél. : 43.50.93.15.

Stop ! Affaire ! Vds Amstrad CPC 464 t.b.é. + nbx jeux + 20 revues, le tout : 1 350 F, urgent. N'hésitez pas à me téléphoner ! Demander Charles. **Merci. Charles BEUVIN**, 35, Bd de la République, 74420 Champ-sur-Marne. Tél. : 64.68.39.32.

Vends Amstrad 6128 coul + souris + logiciel Graph. + housse protection + 30 disquettes + nbx jeux + trait. texte. Le tout : 3 900 F. **Charles GREMONI**, 50, rue Raymond-Marcheron, 92170 Vanves. Tél. : 46.44.27.88.

Urgent vds Amstrad CPC 6128 coul. t.b.é. + nbx jeux + utilitaires + joystick + manuel + cordon magnéto. : 2 900 F. **David DUBOIS**, 44 Bd Pasteur, 75015 Paris. Tél. : 43.21.34.87 (après 19 h).

Vends Amstrad CPC 464 couleur + joystick + nbx jeux + 3 livres informatiques. Prix : 2 500 F ou le tout + console Atari 2600 VCS. Prix : 2 700 F. **Jean-Philippe BARON**, 19, rue des Alouettes, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.50.03.

Vends CPC 6128 (2 ans), état neuf + 328 jeux + joysticks. Prix : 6 000 F à débattre. **Laurent VERNIER**, 21, rue de Marseille, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.66.58.

Vends CPC 6128 coul. (garant. 1 an) + nbx jeux + joysticks + utilitaires. Prix : 3 500 F. Tél. : 47.81.75.46. (après 18 h. Demander Eric.)

Vds imprimante Amstrad DMP 2000 en t.b.é. + papier : 1 050 F. (P.C.) **Gérald MOENNER**, 1, rue du Tinduff, 29200 Brest.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + nbx jeux + 2 joysticks. Le tout en très bon état, vendu 2 300 F. **Olivier LHULLIERY**, 30, square de la Ferté, 91070, Bondoufle. Tél. : 64.97.54.42.

Vends pour CPC 6129/464 utilitaire Discology, 90 F + frais d'envoi. **Renaud SANCHIS**, 8, place du Gal-Valdu, 30220 Aigues-Mortes.

Vds Amstrad 464 coul. + Cray. opt. Dart + 80 revues + nbx jeux + 3 livres + joy. pour 5 000 F + kit distort. coul. : 3 500 F ; DD1 + 10 DK + 1 liv. : 1 200 F. **Yann ROUXEL**, 5, square d'Ostheim, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 42.35.39.40.

Vds Amstrad PC 1512 HD20 couleur + souris + jeux (test drive, FS, Defender Crown, Macadam, etc.) + utilitaires. Neuf : 1 000 F. Vends : 9 000 F, à débattre. **Benoit FERNANDEZ**, 109, avenue division Leclerc, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.91.84 (près de Paris).

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + nbx jeux (Bomb Jack, Socoery, Trivial Pursuit + joystick. Le tout : 2 000 F. **Romain DARDOUR**, 146, rue de Longchamp, 75016 Paris. Tél. : 47.04.26.07.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + lecteur disq. + nbx logiciels (K7 et disq.) + cordon imprimante : 2 500 F. **Jean-Paul RICAUD**, 32, rue Albert-Thomas, 75010 Paris. Tél. : 42.03.49.07.

Vds pour Amstrad disk 3" (plein 34 + K7, originaux. Liste sur demande (joindre un timbre pour réponse SVP). **Michel MASSOC**, av. du Gal-de-Gaulle, 32380 Saint-Claire.

Vends Amstrad COC 6128 + moniteur couleur + nbx jeux (news vindicator Cybernoid 2 Fire and Forget et Hibs Gzyr Renegade OCP, etc.), 4 500 F + joystick. **Fabrice KRUMHORN**, 25, rue de Roumanie, 93600 Aulnay-sous-bois. Tél. : 48.68.39.93.

Vends CPC 464 mono t.b.é. + manuel + adapt. péritel + 30 jeux + joystick + nombreuses revues. Le tout : 2 000 F. **Philippe TEL.** : 60.60.54.62.

A vendre pour Amstrad jeux sur disquettes (nouveau) à prix très intéressant. **Alain BILLON**, Le Club de la Croix-Rouge, 72170 Asséle-Riboult. Tél. : 43.33.12.96.

Vends CPC 6128 mono + joystick + DE 130 logiciels + manuels + revues + 10 K7 audio ou 3 K7 video, jeu t.b.é. Prix : 2 980 F. **Carlos Manuel GALVALDES**, 9, rue des Grandes Muraillies, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.47.57 (après 20 h).

Vends Amstrad 6128 couleur + 2 joysticks + imprimante pour DMP 2000 + nbx jeux + livres + utilitaires. Le tout pour 5 000 F. **David BRV**, chemin du Bel Air, 94520 Périgny-sur-Yerres. Tél. : 45.98.81.78 (après 17 h 30).

Vends séparément clavier CPC 6128 1700, monit. mono 500, monit. coul. 1300, lecteur 5 pouces 1/4, 1 000 F. **Raphaël BERNA**, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64 (soir, week-end).

Vends CPC 464 + DD1 + nbx log. t.b.é. + prise péritel mono + 2 manettes. Prix à débattre. **Emmanuel DELETANG**, 9, rue Sidi-Brahim, 75012 Paris. . Tél. : 43.45.65.56.

Stop ! Affaire ! Pour Amstrad CPC K7, vends nbx jeux à bas prix. **Antony AUBERT**, 6, rue Jean-Mermoz, 17730 port-des-Barques. Tél. : 46.84.81.75.

Vends Amstrad PC 1512 HO20 coul. + souris + jeux (test drive, FS, Defender Crown, Macadam, etc.) + utilitaires. Neuf : 1 400 F. Vends : 9 000 F, à débattre. **Riou FERNANDEZ**, 30, avenue Division-Leclerc, 92130 Sèvres. Tél. : 46.26.91.84.

APPLE

Vends Apple 2c + moniteur + 2 drives + carte Z80 + joystick + souris + manuels + nombreux log. (casse double emploi). Prix à débattre. **François CASTELLANI**, Longpont-sur-Orge (Essonne). Tél. : 69.01.38.95.

Vends 2 drives 5 1/4 pour Apple IIc ou IIGs avec de nbx softs. Prix à débattre. **Jean-François AMELIO**, 5, rue de la Beauche, 78310 Maurepas. Tél. : 30.64.76.18 (à partir de 18 h).

Vends Apple IIc écran mono + livres + joysticks + souris + jeux + mallette de transport très bon état. Vendu 4 500 F. **Nathalie CHALANDE**, 2, allée des Pépinières, 94800 Villejuif. Tél. : 46.77.75.61 (le soir en sem.).

Vends unité centrale Apple IIc + câbles + docs et revues, nombreux programmes : 3 000 F. TBE, avec joystick et souris gratuites. **Philippe VANHECKE**, 50, boulevard de l'Oussère, 64000 Pau. Tél. : 59.32.91.78.

Apple 2E66502 périph. 2 drives, imprim., souris, moni. N/B + cartes : 128K80 col, mus 3 voies, souris, imprim., + nbx logiciels, docs, livres. Prix à débattre. **Fabrice ALTMAN**, 6, villa Blaise-Pascal, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.37.33.68.

Apple IIc, 128 Ko, chat mauve, 2 drives, écran couleur, super-série, joystick, 400 disks + matériel. Echange logs sur Apple IIc, IIc. Prix : 5 000 à 6 500 F. **Johann FAILLARD**, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.39.36.06.

Vends Apple IIc 389 K + monit. coul. et mono + joystick + souris + prise Péritel + Fantavision, Extasie, Mouse Desk + disk initiation + jeux. TBE. Valeur : 9 000 F. Prix : 5 000 F. **Wilfried JADOT**, 48, rue des Arts, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.68.26.23.

Vends jeux pour Apple IIc compatibles GS : 15 disk, nbx jeux (Cdt 6000 Night, Conan, Masquerade...) Liste sur demande. Le tout : 1 000 F à débattre. **Stéphane MAZELIE**, av. de la Tour-Gandolphe, 06600 Antibes.

Vends Apple IIc + mon. mono + Péritel + Appleworks + Apple logo 2 + 5" disks (Flight Sim 2...) + mallette + joystick + tapis souris + livres. Prix : 3 500 F. **Pierre-Edouard** ou **David**. Tél. : 42.93.56.65.

Vends Apple IIe + moniteur + carte 128 K + 80 col. + drive + 2 joysticks + carte chat mauve + nbx logiciels + docs et livres. Le tout : 4 000 F. **Jean-Marie LASSOU-REILLE**, 4, rue Louis-Blanc, 95100 Argenteuil. Tél. : 34.10.46.46.

Vends Apple IIe, année 86, état neuf + moniteur mono + lecteur externe + nombreuses disquettes + livres. Prix : 4 000 F. Encore sous garantie. **Lina TIRELLI**, 22, rue Archeure, 75019 Paris. Tél. : 40.34.36.98.

Vends Apple IIc + nbx softs + docs + revues + impr. Scribe + moniteur coul. + câbles : 5 000 F à débattre. **Philippe VANHECKE**, 50, boulevard de l'Oussère, 64000 Pau. Tél. : 58.32.91.78.

Dépêchez-vous, une telle offre ne durera pas : Apple IIe + moniteur + 2 drives + carte 280 + joystick + souris + nbx logs et manuels. Prix à débattre. **François, Longpont-sur-Orge (Essonne)**. Tél. : 69.01.38.95.

Vends Apple IIc + imprimante IW 1 + modem DTL 2000 + moniteur Ambra + 300 logiciels + docs + livres + joystick + souris. Prix : 4 000 F. **Xavier CAPODANO**, 92, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.84.75.52.

Pour Apple II : vends nbx originaux (Last Ninja, Neuro-mancer, Test Drive, Rampage, etc.), tous en bon état. Prix à débattre. **Sacha BORRUT**, 28, avenue du Château, 95500 Le Thillay. Tél. : 39.88.15.34.

ATARI

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + 30 disks + nombreuses doc. Le tout très bon état. **Olivier MACCHIONI**, 41, route de Strasbourg, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.19.42 (après 19 h).

Stop ! Vends console Atari 2600 + 10 cartouches + joystick : 600 F. Recherche : extension Mem. pour 520 STF, moniteur 10845 bas prix + gamme Cyber : 1 000 F. **Robert MOUILLET**, 8, rue M. Fouque, 78201 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.17.55.

Général ! Vends mes 20 originaux sur ST (Obliérateur Skroll Out Run Space Racler...), **Bruno ZAMBETTI**, 50, avenue de la Maladière, 38140 Rives-sur-Fura. Tél. : 76.05.13.52.

Vends Atari 520 STF (1 mega) + drives 3.5 DBF et 5.25 (40/80) + moniteur mono + switchers moniteurs et drives + nombreuses disks. Prix : 5 900 F. **Franck FASOLIN**, 15, rue des Passiflores, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.62.16.

Vends ensemble Atari tbé. 800 XL + drive 1050 + impr. 1020 + 2 joystick + nbx jeux + utilitaires + docs + petit moniteur nb. Prix définitif : 1 600 F. **LEBRUN**. Tél. : 34.72.63.10.

Vends jeux sur ST bas prix. Possède dernières news + conseils selon votre style, port gratuit. **David ANSELME**, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.39.31.21.

Vends jeux sur XL/XE (disk). Recherche cartouches. (2,20 F) pour réponse assurée ! **Claude ALBRIEU**, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.

Vends 520 ST + souris + joystick + 50 jeux (15 originaux) le tout en tbé. pour 3 000 F (valeur 6 000 F). **Thierry ROYER**, 190 bis, avenue de Clichy, 75017 Paris. Tél. : 45.06.67.42 (après 19 h).

600 XL + lecteur K7 et disq. + 1064 + nbx jeux + moniteur + joysticks + boîte de disq. pleine + livres. Prix : 2 900 F (valeur 7 500 F). **Lionel COURBON**, 61, route de Genas, 69120 Vaulx-en-Velin.

Vends jeux originaux pour STF tbé. : Explora : 260 F ; Obliérateur : 150 F ; Terramex : 95 F ; Colonial Conquest : 160 F ; Turbo Cup : 160 F ; le tout : 700 F. **Bruno PIERRE**, 11/15, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.

Vends pour Atari ST : carte Hardcopy + Set speed drive + Free-boot ou plans. Donne softs. **Egidio BASSO**, 114, rue Jean-Friot, B.6180 Courcelles (Belgique). Tél. : 071.45.65.23.

Vends orig. ST Barbarian (Psygn) 100 F. 2 disk, Chess M 2000 (50 F). Vends pour Atari 800 XL le livre Deratari (50 F). Recherche contact Amiga. Filou, renard s'abstenir. **Alain TOUATI**, 10, rue du Château d'eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.02.29.

A vendre originaux pour ST : Midi, Maze, Gold Runner 2, GFA Artist, Macadam Bumper, Backzash, Sots Basic... **Dominique KRAUS**, 16, rue Victor-Hugo, 57350 Stiring Wendek. Tél. : 87.87.18.94 (après 17h15).

Vends pour Atari ST nbx jeux originaux le tout pour 2 300 F ou 100 F l'unité. Prix à débattre. **Florian MARTIGNY**, 16, avenue de la Grande-Armée, 75017 Paris. Tél. : 43.80.42.46.

Pour 520 STF ; vends originaux ST : Dungeon Master, Quantum Paint, Phantasie 2 : 100 F l'unité. Garmentel, Slapfight, Plutos : 50 F l'unité. **Hervé DOLEAC**, 64, bd de Sébastopol, 75003 Paris. Tél. : 42.78.22.56.

Vends Atari 520 ST + logiciels + revues tbé. 300 F et originaux pour Amstrad (Mandranga, Winter Games, Walfire, 5' Axel) : 400 F. **Arnaud PRIETO**, 60, avenue des Turpis, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.45.70.

Urgent ! Vends Atari 520 STF lecteur simple face + lecteur double face ref. : CA720 acheté 10/88 + souris. Seulement région parisienne. **Pascal CUNIN**, cité Francis-Moisins, B1, Esc. 9, 93200 St-Denis.

Vends jeux ou utilitaires pour Atari 520 ST. Recherche nouveautés. **Patrick PRECOS**, 54, rue Edouard-Renard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.38.44.75 (à partir de 18 h 30).

Vends Crazy Cars sur Atari ST (original) : 100 F + Calcomat avec notice ou échange contre disquettes vierges. Vends livre sur ZX 81. **Guillaume MAILLARD**, 68, avenue du Limousin, 23000 Gué. Tél. : 55.81.92.19.

Vends pour Atari ST (SFETDF) utilitaire disq. original Discotr (copieur surper format Etr 840 Ko, ramdisk, analyseur etc...) 200 F. **Romario ROYNETTE**, 11, allée des Romarins, 78180 Montigny-le Bretonneux. Tél. : 30.57.69.97.

Vends Atari 800 XL état neuf + drive 1050 + lecteur K7 + jeux K7 et disq. (Conan, Solo flight) + méthodes Basic + livres + joystick : 2 500 F. **Philippe BOURGEOIS**, 28, rue du 8 mai 1945, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.00.32.72.

Vends Atari VCS 2600 + nbx jeux + TV nb : 800 F. **CANTON**, avenue du Président J.F. Kennedy, cité Bois Matar, bt E2, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.89.46.65.

Vends Atari 520 STF (double face) de sept. 88 + souris + nbx jeux (Starglider 2, Op. Wolf, Nebulus, Virus, Buggy Boy, etc.) : 2 800 F. **Alexandre BIHN**, 18, rue Borhès, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.37.59.78 (de 16 h 15 à 21 h).

Atari 130 XE + lecteur K7 + jeux + joystick : 700 F. Originaux disquettes : 40 F. Moniteur mono : 500 F. Tablette tactile : 200 F. **Alexandre JOUANDEAU**, 3, rue Sous-Montaigu, Yermenonville, 28130 Maintenon. Tél. : 37.32.34.98.

Vends Atari 1040 STF nov. 88 + moniteur mono HR SM 124 + imprimante Citizen 120 D + pack bureautique + cédé : 6 500 F. **Jean-René BOURLIE**, 52, rue du Chemin-Vert, 75011 Paris. Tél. : 47.00.26.57.

Vends jeux originaux sur XL/XE, disq. Free, Conan, Hacker, The Eidolon, Electragide de 100 à 150 F. **Patrick LE MEUT**, 12, villa des Alouettes, 91580 Etrechy. Tél. : 60.80.39.18 (après 18 h 30).

Vends Plotter 1020 Atari et jeux sur XL-XE disques et K7. Echange jeux sur ST. **Patrick LE MEUT, 12, villa des Ailouettes, 91580 Etzéchy. Tél. : 60.80.39.18 (après 18 h 30).**

Vends Atari 520 STF (état neuf : 1988) + monit. coul. + souris + nbrx logiciels (disq.). Valeur : 2.000 F + GFA Basic 3/0 + revues. Le tout : 6.000 F. **William MARQUET, 170, avenue Maurice-Paure, 26000 Valence. Tél. : 75.44.56.00.**

Vends 520 ST + 20 disq. + originale + livres « la Bible du ST » encore sous garantie, très peu servie. Le tout à prix imbattable : 2.500 F. **Claude FRIONNET, 1, rue Baudelaire, 93140 Bondy. Tél. : 48.61.08.23.**

Vends disquettes originales pour Atari XL-XE (Alternate Reality, Jump-Jet, Yvonnou 1 et 2, Starquake, etc.) Le tout : 400 F. **Vincent YVONNOU, 1, place Louis-Durey, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.57.27.85.**

Vds Atari 520 ST double face + souris + jeux et utilitaires + joystick. Prix à débattre. **Pierre LYRAUD, 57, rue Croulebarbe, 75013 Paris. Tél. : 45.25.06.63.**

Vends Atari 520 STF dble face + moniteur coul. SC 1224 + 40 disq. + joystick 12, sous garantie. Le prix : 4.800 F. Vds imprimante Olivetti 100 D : 1.000 F. **Jean-Philippe LECHAT, 3, allée J.-Henri-Larigüe, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.55.44.**

Vends imprimante Atari SM 804, très peu servie. Prix sacrifié 1.000 F. **Renaud PERRET, 13, rue de Lorraine, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.55.44.**

Vends logiciels pour Atari 520 ST (news et autres). Prix très bas, ou échange. **Stéphane LEMOINE, 18, rue de Corneille, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.94.54.**

Vends Atari 520 STF + SM 124 + joystick + nbrx originaux : Dungeon Master, Lombard Rally, Buggy Boy, Explora... + disq. vierges + livres. Le tout : 4.000 F. **Philippe TONDU, 55, rue de Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : 45.24.50.93.**

Vends 520 STF double face du 05/12/1988 + souris. Le tout en tbe : 3.000 F au lieu de 3.500 F + Bionic Commando, Star Trek : 150 F l'un. **Stéphane RES, 58, rue du Dr-Schweitzer, 93320 Hallennes-lez-Haubourdin. Tél. : 20.67.35.20.**

Vds Atari 1040 STF + mon. SMI 125. Le prix : 5.000 F. Mon. coulour CM 8901 : 2.000 F (neuf). Livres + softs : 1.000 F. Le tout pour 7.500 F. **Philippe (Essonne). Tél. : 69.48.26.17.**

Vends Atari 800 XL + Péritel + 1050 + jeux + revues + boîte de rang. + tab. tact. + manette + impr. 1029 + rubans encreur + papier. Tbé. Valeur : 8.000 F. **Jérôme SCHEVINGT, Lhermet, 43110 Aures-sur-Loire. Tél. : 77.35.24.95 (ap. 16 h 30).**

Vends console Colecovision + 2 K7 + adaptateur K7 Atari. Le tout : 600 F. **Jean-Yves JOUBERT, 5, rue Lionel-Dubray, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.26.45.**

Urgent! Vends Atari 520 STF + nbrx jeux + joystick + nbrx magazines (ST, Mag., Tilt). Valeur : 3.800 F, vend 2.700 F. **Olivier DASSONVILLE, 28, rue Roger-Salengro, 59880 Saint-Saulve. Tél. : 27.42.76.07 (après 20 h).**

Vends pour Atari, ST original de The Pawn. Le prix : 100 F. **François POISSON, 1, rue des Mesanges, 77450 Montry. Tél. : 60.04.03.20.**

Vends Atari 520 ST + moniteur couleur + livre de programmation + jeux, très bon état (1 an). Le prix : 4.800 F à débattre. **Dominique FERAT, résidence Marcal-Sambat, 12, rue Paul-Vaillant, 92800 Puteaux. Tél. : 40.38.05.47.**

COMMODORE

Pour C64 (K7), vends originaux (Beach Head, Rambo, Silent Service...) + notice de virgule + nbreux livres (guide du graphisme, listing). **Emmanuel GRESE, 7, place Salvador-Allende, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.03.16.**

Vends C64 + 1541 + 1531 + Péritel + K7 + boîte 100 disqs + housse + joystick + docs + Power Cartridge + très nbrx prog. Prix à débattre. **Olivier RIHOUEY, 9, avenue de Rochegude, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.24.27.**

Vends C64 + 1541 + joystick + Tool 64 et macro assemb. max 64 + nbreux jeux et nbreux livres. Le tout 1.700 F. **David LE BELLAC, 117, rue de Montreuil, 75011 Paris. Tél. : 43.70.71.81 (le week-end).**

Vends C64 + nbrx jeux + joysticks + Las 86 Simulateur vol + livres + disks + câbles, etc. TBE. 5.000 F. **Philippe LEOPOLD-LEGER, 33, rue de Wattignies, 75012 Paris. Tél. : 43.41.99.05.**

Vends C128 + lecteur K7 + joystick + nbrx jeux K7 pour 1.200 F. **Mario D'URBANO, 20, rue Karl-Marx, 95870 Bezons. Tél. : 39.61.89.49 (après 20 h).**

Vends nombreux originaux K7 pour C64. Liste contre enveloppe timbrée à 2,20 F. 15 F le jeu. **Patrick GARZANI, 9, square de Bonn, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.44.12.42.**

Vends C64 + lect. disq. 1541 + moniteur couleur 1802 + nbrx jeux et utilitaires. Prix : 3.500 F. **Thibault GUENEAU, 8, rue André-Malraux, 21000 Dijon. Tél. : 80.74.33.47 (à partir de 19 h).**

Vends C128 Commodore + lect. disq. (1571) + lect. K7 + moniteur coul. 40/80 col. + nbrx jeux + manuels. Prix : 4.500 F à débattre. **Arnaud LADRECH, 11, allée du Bas-Vaupereux, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 60.19.00.47.**

Vends Commodore 64 + lect. disq. + impr. + Power Cartridge + tracteur impr. + livres + joystick + Péritel + autoformation Basic. T.b.é. **Laurent WALLERICH. Tél. : 82.55.02.03.**

Vends Commodore 64 new + drive + nbreux disqs + cartouche + originaux + lecteur K7 + K7 pour 2.000 F le tout. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chêvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vends C64 + adaptateur Péritel + lect. K7 + moniteur + jeux à gogo. Le tout : 1.950 F. **Sylvain BERRY, 8, rue Ambroise-Croizat, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.63.06.92 (après 20 h).**

Vends C64 + 1541 + 1531 + moniteur couleur + câble Péritel + nbrx logiciels (K7, disq.) + nbreux Tilt + joystick. Prix : 4.800 F. **Dominique BARBLU, 30, rue Gaston-Watteau, 60480 Précy-sur-Oise. Tél. : 44.27.70.47.**

Vends orig. C64 (Test Drive, 1789, Out Run, Barbarian, Enduro Racer, Road Runner...) : 50 F + compilations à 60 F + Condrum (boîte à ryth. digit.) : 250 F. **Dominique CEPISUL, 12/13, allée d'Aulnay, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.70.35.**

Vends CBM SX64 + très nbrx prgs + drive 1541 + tablette graphique + revues docs manuels + Fast Load + Game Killer + joysticks. Prix : 6.500 F à débattre. **Frédéric VALON, 3, impasse de l'Avenir, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 60.15.62.24.**

Affaire! Vends C64 + 1531 : 1.000 F; 1541 + PC : 1.000 F; impr. MPS803 : 500 F; le tout + nbreux softs + access. + docs : 3.000 F. **ERIC, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.47.03.29.**

Vends jeux originaux disquette, pour C64 (10th Frame, Super Soccer, Epyx Epics, Ice Hockey, Winter Edition, Game Set, etc.). Prix à débattre. **Cyril BARTHELEMY, 52, rue Marius-Piant, 54520 Laxou. Tél. : 83.27.65.46.**

Urgent! Vends Commodore 64 + 1541 + jeux + disqs vierges + boîte de rangement + manuel. Le tout 2.500 F. **Benjamin TOUCHEBEUR, 49, rue de l'Ermitage, 75020 Paris. Tél. : 43.58.59.69.**

Stop! vends C128 D (lecteur disq intégré) + impr. MPS 1000 + 1 joystick + JANE 128 + docs + 4 boîtes rangement : 5.000 F. **Lionel. Tél. : 85.43.10.69.**

Vends sur C64 + jeux originaux sur K7. Le tout 500 F + Tool 64. Prix : 150 F. A débattre. **Nicolas. Tél. : 39.56.37.70.**

Vends C128 D + moniteur 1901 + nbrx disqs (jeux et utilitaires) + doc d'origine + joysticks : 4.500 F. A déb. Vente séparée possible. **Pascal WONG, 29, rue de Montreuil, 75011 Paris. Entre 18 h et 21 h. Tél. : 43.72.46.92.**

Vends C64 (bon état) + 2 lecteurs K7 (1 neuf) + 1 joystick + nbrx jeux (récent originaux) + 3 manuels, etc. Valeur : 8.000 F. Vendu : 2.980 F. **Laurent MARLIER, 6, rue Gutenberg, 64000 Pau. Tél. : 59.84.29.74.**

Vends Commodore PC1. UC 512 K, lecteur 5" 1/4, carte vidéo et imprimante, moniteur mono. Garantie 10 mois + emballages : 2.800 F (neuf 3.900 F). **Pascal. Tél. : 38.69.33.84.**

Vends C128 + 1571 + carts + joystick + docs + nbrx jeux. Le tout : 2.000 F. Très bon état. **Christian HIERUNDIE, 138, bd de Créteil, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.82.36.82 (H. Bx).**

Vends imprimante MPS 803 pour Commodore 500 F + cart Simons' Basic : 200 F + trait. texte paperclip : 200 F + logiciels + livres pour C64 petits prix. **Marcel ZIRAH, 7, allée Gabriel, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.59.85.**

Vends CBM 64 + drive (sous garantie) + datassette + nbrx jeux (disq, K7) + écran + 2 joysticks + manuels + cartouche, etc. **Jacques BOGE, rue d'Ombrie 21, 76230 Rongy, Belgique. Tél. : 069/34.42.42.**

C128 D + lect. 1530 + mon. coul. 40/80 C + joystick + Paddles + (jeux util.) + K7. b.é. : 4.950 F. Vic 20 + péri. + cartouches neuves + joystick. t.b.é. : 600 F. **Paolo FRANCHITTI, 172, av. Jean-Jaurès, 93308 Aubervilliers Cedex. Tél. : 43.52.67.49.**

C64 1530 1541 Power RS 232 1300 logiciels trait. texte, gest. tab., jeux arcades, simul. vol. Tous les news, doc complète, rev. livre, etc. : 3.000 F. **Michèle RENON, résidence la Grosse Pierre, 8, rue d'Orly, bât. A, 94150 Rungis. Tél. : 69.96.64.67.**

Vends C64 (péritel) + 1541 (garantie 1 an) + 1530 + MPS 803 + nbrx jeux originaux + joysticks + papier listing + bouton reset. **Alain BLONDEAU, 2, place de la République, 35300 Fougères. Tél. : 99.94.27.47 (après 19 h 30).**

Vends C64 + lecteur K7 1530 + disquettes 1541 + imprim. MPS 801 + péritel + 3 joysticks + logiciels + accélérateur + docum. : 3.000 F. **Jacques CARRE, clos des Herches, 19, rue de la Lavande, 50140 Equeurdreville. Tél. : 33.08.11.02.**

Vends C64 + 1541 (new) + 1530 + manette + Power cartridge + nbrx jeux K7 (dont news) + nbrx disqs (Defender Crown, etc.) + docs. Le tout : 3.500 F. **Florent COSTE, 65, rue de l'Héritain, 71000 Mâcon. Tél. : 85.39.10.71.**

Vends C64 + 1541 + 1530 + Péritel + joystick + nbreux jeux (Def. Crown + Pirate, Beyond Ice Palace IO, BT 123, Pawn Rastan, etc) + livres + b. rangement : 3.500 F. **Chris-**

tophe MELOT, 2, allée Duperré, Neuilly-sur-Marne, 93330. Tél. : 43.08.64.11.

Vends C128 + drive 1541 + impr. MPS 801 + nbrx jeux + Péritel + utilitaires + boîtes de rangement + livres + joystick. Prix : 4.200 F négocié. **Olivier LAQUAYE, 81, boulevard de Valmy, 92700 Colombes. Tél. : 47.85.21.68.**

Vends C64 + lect. disq. 1541 + très nbrx jeux + câble antenne et Péritel + jeux. Etat impeccable. Prix : 2.990 F. **Olivier HERMAN, 3, avenue des Deux-Moulins, 59170 Croix. Tél. : 20.70.48.88 (19 h 30 et 20 h 30).**

Vends Commodore 64 + 2 lecteurs K7 + prise Péritel + joystick + livres + jeux + K7 initiation Basic. Prix : 1.200 F. **François RAOULT, 38, rue d'Isles, 77440 Armentières-en-Brie. Tél. : 64.35.58.07.**

Vends C64 + adapt. Pal/Péritel + lect. disq 1541 + lect. K7 1530 + très nbrx jeux et news + 30 disqs vierges. Le tout : 2.000 F. Vente séparée possible. **Yvan VALENTINI, 3, place d'Obourg, 01140 Thoissey. Tél. : 74.69.70.79.**

Vends 2 C64 + lecteur de disquettes (30 % + rapide que 1541) + lecteur de K7 + nbrx jeux + console Sega avec Space Harrier et Hang On. B.é. Tout : 3.000 F. **Frédéric BATTÉGAY. Tél. : 30.55.07.91.**

Vends pour C64 disqs originaux : Summer Games I et II, Fist I et II, Ace, Winter Games, Samantha Fox, Pits-Top II, Million II et III. Prix à débattre. **Philippe MA, 9, villa d'Este, 75013 Paris. Tél. : 45.82.41.05.**

Vends C128 + moniteur couleur + drive 1541 + lecteur 1530 + 2 joysticks + nbrx jeux + doc. Le tout pour un super prix : 3.500 F. **Richard LAUMOND, 27, avenue Emile-Ismo, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.26.75.**

Vends C64 + 1541 + imp. + 1530 + 2 joystick. + Capt Blood + Ultima V + Game Market, 5 disq. + 25 jeux cass. : 3.500 F. C128 + CPM : 2.000 F. Vend 3 jeux MSX : 600 F + 2 joystick. 150 F. **Fabien BOURDIER, 35, route de Garges, bât. C, esc. F, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.44.95.**

Vends C128 D + MPS 1200 + 1540 + 1541 + nbreux logiciels sur disq : 7.500 F. **Jacques DESMAZIERES, 100, rue Alphons-Daudet, 13013 Marseille.**

Vends C128 + 1541 + nbrx jeux et utilitaires + Péritel + 10 livres + 3 boîtes de disqs vierges. Prix : 3.500 F. Vends aussi cartouches CBS. **Gilles DE GIETER, 18, av. P. Montauffer, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.66.03.19.**

Vends originaux K7, disqs pr C64 140 % du prix neuf!. Cherche prgs et périph. pr ST à bas prix. **Fabien LIQU, Paris. Tél. : 43.44.97.12.**

Vends C64 + lect. K7 + nbrx jeux + 1 maquette : 1.000 F. **Thierry SABAUT, 15, avenue Léon-Marchand, 94320 Thiais. Tél. : 48.52.00.34.**

Vends C64 + moniteur monochrome + drive 1541 + lecteur K7 1530 + joysticks + jeux + Power Cartridge. Le tout : 2.000 F. **Arnaud LAMBERT, 3, rue Henri-Rivière, 75019 Paris. Tél. : 42.05.40.93.**

Vends C64 t.b.é. + lecteur K7 + Power Cartridge + 16 jeux (originaux) + livres + 1 joystick. Le tout : 1.900 F. **David POTRZEBA, place A-Lavoisier, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.23.28.04 (après 18 h).**

Vends PCW 8256 + imprimante + joystick + disquettes de jeux + utilitaires. Bon état. **Alban GREMILLON, 23 bis, rue Carnot, 77177 Brou-sur-Chantreine. Tél. : 60.20.47.07.**

Vends CBM 128 : 1.200 F. Lecteur disq 1541 : 900 F. Imprimante :

AMSTRAD

1512 SD mono	4953
1512 DD mono	6607
1640 SD mono	6387
1640 DD couleur	11350
1640 HD 20 mono	11020
2086 SD 12 MD	10900
2086 DD 14 HRCD	10900
2086 HD 14 CD	10900
2086 HD 14 HRCD	10900
AUTRES CONFIGURATIONS NOUS CONSULTER	

SUPER

COPAM
PC 512 K, 10 MHz
Port série et parallèle
écran dur 20 Mo
disque 14" monochrome

9400

IMPRIMANTES

Star LC 10	2300
Star LC 24-10	3900
Epson LX 800	2600
Panasonic 1124	4490

PHASE

GALERIE "LE SQUARE"

93, Avenue du Gl Cleclerc

75014 PARIS

45 45 73 00

M^e Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

DISQUETTES

10 DF/DD	10 DF/DD
5" 1/4	3" 1/2
30 F	90 F

AMIGA

Amiga 500	10900
Amiga 500 couleur	10900
Amiga 2000	10900
Amiga 2000 couleur	12800
extension A 501	1340
lecteur interne A 2010	1490
lecteur externe A 1010	1320
moniteur A 2080	4490

SURPRISE

Amiga 2000 + carte XT
conditions spéciales
éducation nationale

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO

- CRÉDIT - DÉTAXE - VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

PETITES ANNONCES

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 80 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez

donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).
Pour les abonnés, le tarif est de 40 F, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT.
 Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS
 VENTES
 ÉCHANGES
 CLUBS

NOM : _____
 PRÉNOM : _____
 ADRESSE : _____

 TÉL. : _____



mante : 900 F. Livres (M. A.) : 500 F. Le tout pour 3 000 F. Vds mont. couleur CM 8801 : 2 000 F. **Philippe, Essonne. Tél. : 69.48.26.17.**

Vends C64 + 1541 + Power Cartridge + cartouche langage + nbrx disqs avec boîte de rangement + nbrx prgs et news + livres et docs : 2 800 F. **Mohamed KEMMAS, 3, allée Georges-Sand, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 45.91.13.87.**

Vends C64. Cassette + nbrx jeux (nouveau), Alien Syndrome, Test Drive...). Prix : 1 600 F. **Stéphane MILLER, La Tonnelle Pagnoz, 39330 Mouchard. Tél. : 84.37.81.17 (week-end).**

Vends jeux CBM 64 : 20 F l'un (disq fourni) : Katakis, Capt. Blood, Test Drive, Faery Tale, Pawn, Skyfox 2). Demander liste. **Rafaël BOUACHRINE, Les Bartelins-Pugny Chatenod, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.22.31.**

Vends C64 : 600 F + moniteur couleur 1702 : 1 500 F + lecteur 1541 : 1 000 F. **Christophe MASSET, 155, rue Garibaldi, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.85.73.54 (après 17 h).**

Vends C64 : 600 F + moniteur couleur 1702 : 1 500 F + lecteur 1541 : 1 000 F. **Christophe MASSET, 155, rue Garibaldi, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.85.73.54 (après 17 h).**

Vends C64 + lect. K7 + lect. disq. + joyst. + nbrx jeux + doc. Le tout : 3 000 F. **Eric GONZALES, 13, av. Mal-Foch, H.L.M., bât. «A», 66160 Le Boulou. Tél. : 68.83.03.72 (après 19 h).**

Vends nbreuses disqs, 3 1/2 + avec prgs divers sur Amiga (Demo, jeux, util.). Valeur : + de 1 800 F. Prix à débattre (demandez Jojo). **Pascal LANDABOUROU, chem. de Laerra, Aascarat, 64220 St-Jean-Pied-de-Port. Tél. : 59.37.27.06.**

Vends jeux originaux pour Amiga (boîte et docs). Def. of The Crown, SDI, Dark Castle, Garisson, Ferrari F1, Little Dragon : 100 F l'un ou 550 F le tout. **Abou FARMANF, domaine du Loup, Le Riou, entrée D, 06800 Cagnes-sur-Mer.**

Vends Amiga 500 t.b.é. 3 mois avec cordon TV : 4 000 F. Cherche Amiga 2000. Logiciel CAO 3D, Sculpt 3D, Animater 3D. Faire offre. **Charles RODRIGUEZ, La Commanderie, route de Villiedieu Roaix, 84110 Vaison-la-Romaine. Tél. : 90.46.14.73.**

Recherche tout matériel pour Amiga, drive 3 1/2, 5 1/2, modem, etc. Cherche contact PC. **Dominique PROVILLE, 1300, rue Uni Bailly Est, bât. B, ch. 106, avenue P.-Claude, 84440 Amiens Cedex.**

Amiga 2000 DD moniteur A 1084 impr. DMP 3160 NB Midi Samplers Professional Page F. Nbreux log., livres, lecteur 5 1/2, etc. Prix : 18 000 F sous garantie. **Philippe CHAUMERON, 29, rue Bezout, 77140 Nemours. Tél. : 64.29.17.34 (après 20 heures).**

Vends Amiga 500 déc. 88 + mon. coul. 1084 impr. Epson LX 800 + joyst. + 1 jeux + câble + Printer Stand + livres + disq. vierges + papier : 10 000 F à débattre. **Eric ETIENNE, 27, Berthollet, 75005 Paris. Tél. : 47.07.43.20.**

Stop ! Affaire ! Vends Intuition : 200 F. Amiga Hardware Reference : 150 F et le microprocesseur MC 68000 et sa programmation : 70 F ! Dépêchez-vous ! **Eric BENHAMOU, 39, rue de la Passenterie, 42390 Villars. Tél. : 77.74.10.60.**

Amiga 500 + extension A 501 + drive externe Cumana Cax 354 + imprimante MPS 1250. Le tout : 6 950 F ou 5 500 F sans l'imprimante. **Xavier DARRE. Tél. : 60.83.35.66.**

Affaire ! Vends C64 + lect. K7 + Power Cartridge + nbx log. (Arkanoid, Barbarian...). Prix : 1 500 F. Très urgent S.V.P. (besoin argent). **Xavier VIBERT, 20, avenue Carnot, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.34.44 (hors des heures scolaires).**

C64 new + 1541 II + 1531 + PRO 5000 + btes de rangement + très nbrx logiciels + nbrx documents + disquettes vides + etc. Appelez ! Prix à débattre : 2 888 F. **Samuel KASKI, 28, rue de la Seine, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.10.14.**

Stop ! Vends C64 + lect. disq. + lect. K7 + joysticks. Nbrx jeux + boîte pour disq. Le tout t.b.é. Prix à débattre. **Laurent BAESKENS, 10, rue du Parc, Putot-en-Auge, 14430 Dozulé. Tél. : 31.79.21.76 (après 18 h).**

Vends C64 Périel + magnétophone VIC 1530 + 69 jeux + 1 joystick + cordons + livre... Le tout : 1 500 F. Urgent... et un orgue Yamaha PSS 360 : 1 000 F. A déb. **Fabien MANCHEC, B.P.4, 28380 Saint-Rémy-sur-Avre. Tél. : 37.48.95.35.**

Vends pour Amiga : Test drive, Art of Chess (originaux). Digit. de son : Perfect Sound (neuf). Cherche aide pour True Basic. **Stéphane RACLOZ, 10 bis, rue du Centenaire, 74300 Scionzier. Tél. : 50.98.23.36.**

Vends C128 + moniteur (40-80 col.) + lecteur K7 + joysticks + livres + revues + 20 jeux. Le tout : 2 400 F. **Jean-David CHESSEL, 95, chemin de Morcy, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.71.71.87.**

Vends C128 + drive 1541 + lecteur 1530 + 1 joystick + souris + Périel + Power Cartridge + nbrx softs (Hawkeye, Kataris, Ik +, Gutz, Ice Palace). Le tout : 3 600 F. **Julien BAUDINAT, Seine-et-Marne. Tél. : 60.28.32.88.**

Vends C64 PAL + lect. disq. 1541 + lect. K7 1530 + imprim. MPS 801 + nbrx disqs et K7, jeux util., éducatifs + nbrx docs + Easy Script : 3 000 F. **David ROZENBERG, 2, rue de l'Arboust, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.71.23.76.**

Vends C64 (Newlook) + lect. 1541 (disq.) + écran couleur + nbx programmes + 1 man. état parfait : 3 500 F. Vds

2 lots : environ 30 jeux chaque : 250 F. **Chris DELCOURT, 19, rue Mal-Leclerc, 59880 St-Sauve. Tél. : 27.46.65.69.**

Vends Amiga 1000 + moniteur stéréo + emul. PC + Cao 3D + 90 logiciels au choix : music, graphic, langages + impr. Star NL 10. Le tout : 8 900 F. **Jacques FHIMA, 40, av. d'Italie, 75013 Paris. Tél. : 45.80.97.90.**

Vends originaux pour Amiga à moitié prix : Test drive, Telewar 2, Arena, Double Dragon, 150 F pièce ou 500 F le tout. Recherche doc. de Fantavision. **Fredy FORABOSCO, 6 bis, route de Maisons, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.17.88.**

Vends Amiga 2000 + extension mémoire 2 Mo + 512 Ko + 2 disq. dur Amiga et PC + carte XT + 5 1/3 + imprimante + Genlok + drive 1/2 interne extér. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre, 93500 Pantin. Tél. : 48.40.83.97.**

Vends C64 + 1541 + 1530 + nbreuses disq. + 30 K7 + câbles, Périel, livres, etc. Le tout : 3 300 F. A débattre. Achète Amiga 500 au max : 3 500 F. **David FERRENZ, 78, faubourg de Mulhouse, 68260 Kingersheim. Tél. : 89.50.23.41.**

Appel à tous les Commodorefans possédant Power Cartridge, vendeurs pour Commodore 64 jeux sur cassettes à des prix défiant le gratuit. **Julien BOTTEMANNE, Escassefort, 47350 Seyches. Tél. : 53.20.10.20.**

Vends C128 D + mon. 1901 + docs + nbrx jeux et utilitaires + KDO ! 4 500 F. A déb. Vente sêp. pos. **Sélement Région Parisienne, Pascal WONG, 29, rue de Montreuil, 75011 Paris. Tél. : 43.72.46.92 (après 20 h).**

Vends C128 PAL/SECAM (état neuf) + lect. disq. 1541 + lecteur K7 1531 + livres + copieurs + jeux sur K7 et disq. + joystick. **Pour 2 500 F. Guillaume DUCARRE, hameau d'Engour, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.16.49.**

Vends C128 : 1 000 F + moniteur couleur 1901 Thomson HR 40/80 col. Adaptation sur tout type d'ordinateur : 1 500 F ou le tout : 2 300 F. **Alain BLANC, 24, rue Loubet, 33200 St-Denis. Tél. : 42.35.11.46.**

Vends Amiga 500 neuf, garantie + jeux : 4 000 F. Amiga 2000 : 8 000 F, Amiga 500 couleurs : 5 500 F. Amiga 2000 coul. + jeux : 9 950 F (neuf). Vds lecteur, extension... **Grégoire HAZAN-KLIFA, 15, rue Lakamal, 75015 Paris. Tél. : 45.31.25.94.**

Stop affaire ! Amiga vend lecteur ext. 3" 1/2 CA 880. T.b.é. + nbreuses disqs (marqués) cause 5" 1/4. Valeur : 7 500 F. Vendu moitié prix. **Vincent. Tél. : 87.65.59.00 (midi ou soir après 20 h).**

Vends lecteur Amiga 1010 3 1/2 ext. Urgent : 1 100 F. Peu servi dans emballage. **Jérôme ANCTIL, 8, rue St-Antoine, Etampes. Tél. : 60.80.10.85 (après 19 h).**

C64 + 1541 + news disq. + cordons Périel + docs, etc. : 2 000 F (si possible sur Paris). Cherche doc. sur Fut. Comp.

V2 sur C64. Cherche Power. **Joseph DASIO ou Michel pour le C64, quartier Mermoz, bât. D, N2, 54240 Jouer. Tél. : 82.46.95.12 - 64.96.52.15 (le soir).**

Vends ou échange softs sur Amiga 500. Super news (double Dragon, Arkanoids, etc.). Cherche lecteur 1010 (600 F). **Vincent. Tél. : 48.81.49.74.**

Vends C128 + 1541 + moniteur HR NB + 1531 + joystick + nbreuses disqs jeux et utilitaires. Le tout : 4 000 F. T.b.é. Nbreux livres fournis. Urgent. **Benoit RANDONNET. Tél. : 47.80.30.41.**

Vends C64 + 1541 + lecteur K7 + imprimante MPS 801 + très nbrx jeux sur disq. + livres + boîte de rangement + divers : le tout : 3 100 F. **GARCIA, 13, Rue des Lilas, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 60.28.32.74.**

Vends C128 + lect. K7 + monit. couleur + nbrx jeux, K7 et disq. Le tout : 3 000 F. Vente séparée possible + nbrx joysticks + boîte rangement. **Frédéric AUGST, 48, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 43.58.04.56.**

Vends C128 + mon. coul. 40/80 col. + lect. disq. 1570 + 2 joyst. + manuel du C128 + jeux. Prix à débattre. Cherche Club Amiga 500 à Paris. **Laurent TOLLIO, 4, rue de l'Abbé de l'Épée, Paris 5^e. Tél. : 43.25.49.74 (le soir).**

Vends Amiga 500 s/garantie : 3 200 F. Moniteur 108 L/S 1600. Mémoire + Horloge : 750 F, drive 3 1/2 : 800 F. Commodore 64 cédé. Cherche utilitaire musique. **Victor FANUS, résidence Stamu (2B), 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.88.24.13.**

Hyper urgent 128 D (CBM) comprenant drive 1571, mon. intég. + doc. + 20 hits + util. Pascal. Le t.t.b.é. Valeur : 6 000 F. Vendu : 4 500-5 000 F. A déb. **Eric POCH, 23, allée des Hirondelles, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.84.36.52.**

Vends Amiga 500. T.b.é. : 3 500 F. A débattre. Vds origin. Turbo Cup : 150 F. Chessmaster : 130 F. Two on two : 110 F. Tetris : 100 F. Test drive : 115 F. Enforcer : 100 F. **Thierry RENAUD, 14, rue des Fauvettes, 31860 Pins-Justaret. Tél. : 61.76.43.77.**

Vends pour C64 bases de connaissances (logiciel XPER) : minéraux (80 ind.) : 150 F. Champignons (130 espèces) : 200 F. Listing septembre : 100 F. **Benjamin ISNARD, 38, rue Bonenfant, 78100 Saint-Germain-en-Laye.**

Urgent ! Vends C64 pas servi + lect. K7 + joystick + livres + nbrx jeux : Arkanoid, Kung Fu Master, Leader Board, Pole Position, Pippelines 2, etc. Cédé à 1 200 F. **Ivry SERRES, route d'Orange, 84850 Camaret-sur-Aigues. Tél. : 90.37.29.33.**

Vends C64 + lect. K7 + 1541 + Power Cart. + autoformation basic + nbrx livres + nbrx jeux et utilitaires. Le tout en très bon état. **Eric COQUELET, 25, rue du Levant, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.42.18.**

Vends disq 3 p : 25 F l'unité. Ext. 64K : 430 F. Jean-Marc SACHE, 8A, rue du Mal-Leclerc, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.20.06 (week-end).

Vends C64 + 1541 (gar. 6 mois) + 1530 + mon. mono + 3 joystick + 50 jeux + 2 autorformations. Emb. origine. T.b.é. : 2.500 F. Stefan JANISZEWSKI, 17, impasse des Ortheaux, 75020 Paris. Tél. : 43.67.25.97.

Vends C128 D + lect. disq. 1571 + monit. coul. 80 coul. + imprim. MPS 801. Prix : 3 000 F. Donne avec livres de progr. Nbx logiciels nouveaux. Davy GROSSOT, 1, route de Beaumont, 77167 Ormesson. Tél. : 64.29.18.72.

Vends C 64 nouveau modèle + lecteur disq. 1541 (janv. 88) + moniteur monochrome + 50 logiciels de jeux. Le tout en tibé. Prix : 2.400 F. Christophe GAUTREAU, la Barillière-Mouillon, 44330 Vallet. Tél. : 40.36.31.71 (le soir).

Vends Amiga 2000 + 1084 + 2e drive interne neuf. Prix : 18 000 F avec carte PC XT. Logiciels original pour Amiga. Demander Jean-Marc au 64.97.91.01.

C64 + 1541 + 1530 + Power cartridge + joystick + Paddle + câble Péri. + clavier synthe. + housse + nbx jeux et util. Dont Arkanoid + Eureka + Rambo... Prix : 4 800 F. Laurent LE CALLONNEC, 172, av. Jean-Jaurès, 93308 Aubervilliers Cedex. Tél. : 43.52.67.49.

C64 new + 1541 II + 1531 + Pro 5000 + bts de rangement + très nbx logiciels + nbx documents + disquettes vides + etc. Appelez ! Prix à débattre : 2 888 F. Samuel KASKI, 28, rue de la Seine, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.10.14.

THOMSON

Vends T09 + mon. coul. + colorcalc + livres + fichier + traiteuse + 12 jeux 2 800 F. M05 + LK7 + prise peritel + K7 basic + jeux transfo HS + livres 1 000 F à déb. Michel FABRE, 60, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : 45.22.77.87.

Vends pour Thomson qob + 4 originaux 300 F et lecteur K7 + 10 originaux 300 F ou 200 F sans les jeux + nbreux livres et logiciels. Pierre PROST, 50, impasse de la Borne, 01570 Feillens. Tél. : 85.30.05.85.

Vends M05 + lecteur de K7 + nbreux jeux (Arkanoid, Game Over, ...) + controleur d'extension + crayon optique + guide + programmes, le tout en t.b.é. 2 500 F. Arnaud LECOURET, 32, rue du Regard, 60580 Coye-la-Forêt. Tél. : 44.58.67.49.

Vends M05 + moniteur couleur + manette + nbreux jeux + ext. + lect. disq. + crayon opt., etc. Frédéric ZAN-GRANDI, 28, rue des Ecoles, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.47.35.53 (aux heures de repas).

Vends logiciels jeux pour T08-9 + 9 disk 3 1/2. un pour 60 F. Vends 18 revues TIL de déc. 85 à déc. 87, une pour 7 F, les 18 pour 110 F. Patrick NALLINO, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.23.25.

Vends T09 + (512 K + modem) + moniteur coul. + imprim. 90-612 + souris + nbreux utilitaires et jeux. T.b.é. (18 mois) neuf : 16 000 F, cédé à 7 500 F, à débattre. Denis DUBOIS, 20, rue du Cdt-Louis-Bouchet, 92380 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.31.26.50.

Vends moniteur couleur Thomson 14". Etat neuf (servi que 2 fois). Encore dans son emballage d'origine. Laisse à 1 500 F. Philippe SIMOUTRE, 18, Grande Rue, Chazelles-Albe, 54450 Blamont. Tél. : 83.42.35.85.

Vends M05 état neuf + crayon optique + jeux très intéressants + prix bon marché à débattre. Tél. : 43.20.12.96.

Vends T08 coul. + lecteur disk. + crayon optique + manuelle + cartouche Assembleur + 6 livres + nbreux logiciels, valeur + 9 000 F, cédé à 3 700 F. Thierry MEREL, 2, rue H. Gourmelon, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.55.30.

Vends pour Thomson : nbreux jeux (Saphir, Monopoly...), un extenseur de jeux et de musique. Thierry PREVOST, 5, rue du Général-de-Gaulle, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.30.10.89.

Vends Thomson M06 monochrome + joystick + crayon optique + 4 jeux + 1 utilitaire + 2 livres + cassettes vierges, 1 500 F à débattre. Yoann MORICONI, 17, route de Montargis, 45260 Lorris. Tél. : 38.92.32.67.

Vends Thomson M06 + lect. K7 + manette + 23 jeux + 2 livres + cordon peritel = 1 500 F ou échange avec un C 64. Gunes YIGIT, 135, avenue Léonie, Bât. A3, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.29.87.80.

Amiga 500 + 10845 + joystick + Thunder Blade, Leader Board, C. Blood, D. Paint, Mega Pack. Le tout neuf (acheté le 10.12.1988) prix : 6 000 F. Bruno SARTORI, 28, rue André-Pontier, Nogent/Seine. Tél. : 48.73.62.05.

Vends matériel Thomson pour T07/T07 70 (extensions, interface peritel, livres, revues, listings, logiciels, doc...). Jacques CRESPI, 15, avenue des Muses, Le Housseau, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.13.35 (le week-end).

Affaire : vends M06 + lep + crayon optique + 13 logiciels + guide, t.b.é., valeur réelle : 2 700 F, vendu 1 000 F. Raphaël SODINI, 9, avenue du Mont-Blanc, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.63.19.

Vends Thomson T09 + monit. coul. Thomson + 2 manettes + lect. K7 + nbreux jeux originaux dans leur boîte. Le tout 3 600 F. Stéphane TONI, 135, rue de Montreuil, 75011 Paris. Tél. : 43.73.83.97.

Canon X07 16K + plotter X710 + elim. 220 V + câble K7 + cartes XP140 et XP150 F + 2 livres/assembleur : peu servi très bon état : 2 000 F à débattre ! Laurent SEBAN, 1, rue Firmin-Gemier, Bât. 5, étage 3, porte 83, 75018 Paris. Tél. : 42.29.32.05.

Vends T09 révisé + manette + crayon optique + logiciels + livres + lecteur K7, prix : 3 500 F. Guillaume MOUTHEL, 45, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.60.77.78.

Vends Thomson T08, moniteur couleur, lecteur de disquettes + documentation, très bon état, année 87 + jeux, prix : 4 000 F à débattre. Fabrice CASSET, l'Épinette Chapareillan, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.45.20.67.

Vends disk originaux pour T08, T09 + : Kung Fu 100 F, Bob Winner 100 F, Le Crépuscule du Naja 100 F, Praxitel 100 F, Micro Serveur 100 F. Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.

Vends pour TO-MO (réf. [prix]) : PR 90682 (750 F), CC90232 CC 90640 (250 F), EM 97064 (500 F), CD 90640 (500 F), DD 90320-640 (850 F). Raphaël BERNA, 15, passage du Génie. Tél. : 43.72.64.84 (après 21 h ou répondre).

Vends T09 couleur, excellent état + 19 jeux, interface jeux + 4 disq. + crayon optique + 2 disq. initiation. Prix : 2 000 F. Xavier KAUFMAN, 5, boulevard des Diables-Bleus, 38100 Grenoble. Tél. : 76.47.97.09.

Vends jeux pour Thomson T09 super-business acheté 590 F vend 350 F à débattre et vends SOS Space entre 70 et 100 F. Urgent. Lionel DAGAUD, Bourg Féral, 56130 La Roche-Bernard. Tél. : 99.90.00.49.

Vends Thomson M05 clavier, ocd, moniteur, lecteur K7, crayon optique, extension musique, 100 jeux + livres bon prix. Thierry RIGOT, Nespouls, 19600 Larche. Tél. : 55.85.82.66.

Vends Thomson T09 + 1 écran couleur + souris + crayon optique + manettes de jeux + logiciels 3 500 F. Richard COLIN, 98, bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.87.71.

Vends M06 (02/88) + jeux t.b.é. : 1 000 F à débattre. Echange CPC 464 DDI jeux et util. (Arkanoid I, II, ...) Achète Monit. coul. CPC 464. Franck DUCLOS, 32, avenue des Fleurs, 32800 Eauze.

Vends T07 + cartouches (Trap, Pictor, basic) + crayon optique + 2 manettes + livre basic. Valeur 3 300 F, cédé 1 000 F. Nicolas DUBOC, 26, rue de Metz, 76620 Le Havre. Tél. : 35.48.55.04.

Vends pour Thomson : T08 : 450 F ; lecteur disk 3 1/2 : 850 F ; lect. cassette : 350 F ; crayon optique : 120 F ; moniteur couleur : 1 900 F ; jeux à bas prix. David TOILLON, 45 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure. Tél. : 84.30.36.70.

Vends M05 + lep + manettes + ext. musiqué + 300 F jeux (Arkanoid, Green Beret, Sorcery...) le tout : 1 000 F. Jean-Marc LE BOURHIS, 11, lot. les Fontanelles, 11250 Leuc. Tél. : 68.79.70.32.

Vends ordinateur M06 + moniteur couleur : 2 990 F + 1

manette + 1 livre + 1 stylo optique + jeux. Benjamin LOOSVELDT, 122, rue de Lannoy, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.52.38.

Vends T07-70 + lecteur + K7 + ext. musique et jeux + joystick + programmes + 5 K7 vierges + basic + 3 livres + 10 revues... Prix : 1 350 F. Thierry MEVEL, 2, rue Henri-Gourmelon, 91200 Athis-Mons (Essonne). Tél. : 60.48.55.30.

Vends nbreux jeux (K7) pour M05, M06, T07-70, T08, T09 dont : Vampire, Runway 2, Aigle d'or, le Temple de Quantil, liste sur dem. Michel HALLER, 24, rue de la Gare, 68690 Moosch. Tél. : 89.82.31.52.

DIVERS

Vends MSX 2 HBF : 700 F + nbx logiciels + imp. Sony PRNC 41 + livres + souris + joystick. Prix : 4 000 F t.b.é. Stéphane CAMBACIDIS, 26, impasse des Monceaux, 92220 Bagneux. Tél. : 46.55.49.15.

Vends collection de Tilt numéro 1 à 61. Etat impeccable. Valeur réelle 1 300 F, cédé 500 F seulement. Christophe COUESNON, 17 ter, rue du Pont-Colbert, bât. C3, 78000 Versailles. Tél. : 39.53.82.65.

Vends Tilt numéro 18 à 46 (28 numéros) : 320 F (port compris, 11,5 F le numéro) + adaptateur CGV Périel-Pal, t.b.é. : 120 F + tél. sans fil à réparer : 300 F. Jean-David BICKEL, Clos des Rainettes, 57510 Heckenransbach.

Brade nombreux softs tous genres sur Apple II, Atari ST, Amiga. Prix : très attractifs. Robert STERN, 76, rue Ponnelle, 62400 Arras. Tél. : 21.56.17.35.

Vends Adam CBS + console + imprimante + 40 K7 (Dragon's Lair, Hero, Decathlon) + assembleur + adaptateur Pal/Secam ou Périel. Prix : 1 500 F. Didier DESCOMBES, 7, square des Sablons, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.89.22 (après 19 h).

Vends originaux PC (Platoon, Knight Orc, Guild of Thieves, Dark Castle) : 100 F chacun. Apple II (Marble Madness, Skyfox) : 100 F chacun. Moniteur Commodore 1084 S (21 mois de garantie) : 2 000 F, neuf, sous embal. Tél. : 64.07.19.76.

Vends Shinobi sur Sega : 250 F ou échange contre lunettes 3D. Vends aussi Transbot : 150 F, Recherche Rescue Mission : 150 F. Yann VILLAIN, 63, rue de la Station, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.05.06.47.

Vends jeux vidéo Vectrex console + 2 boîtiers de commande + 17 jeux. Prix : 1 000 F, très bon état. Christophe RUIZ, lotissement le Ribas, 13120 Gardanne. Tél. : 42.58.14.58.

Vends cartouche Sega Zillion I : 150 F. Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glennes, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.

Vends T199/4A (Texas Instrument) + Basic étendu + jeux. Vends collection complète d'HebdoLogiciel. Faire offre. Eric BRACHET, 13, rue Charles-Gounod, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.33.74 (dimanche entre 12 h et 14 h).

Vends impr. Epson, 132 col. Prix : 1 800 F. Daniel. Tél. : 48.28.81.06.

Vends console Sega encore sous garantie avec 2 manettes

LORICIELS, N° 1 français du jeu pour ordinateur, recrute :

Si vous êtes un(e) graphiste de génie et que la création sur micro ordinateur vous intéresse dans le cadre d'un stage ou travail à temps plein, contactez-nous vite ou encore, faites-nous parvenir vos travaux infographiques. Votre dossier devra contenir :

- des travaux infographiques :
- pages écrans (présentations, illustrations, etc...)
- animations (2D) de personnages, de décors, de sprites, etc...
- des travaux sur papier :
- de dessins (études, croquis, animations)
- de couleur (illustrations, logos, etc...)

LORICIELS S.A.
Département graphisme
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

+ jeux (Secret Command, Wonderboy, Hangon, Alex Kidd, Rocky, Pistolet) : 1 500 F. Bertrand DONNET, B.P. 5130, 57074 Metz Cedex. Tél. : 87.36.24.79.

Brade logiciels neufs ZX Spectrum (cause départ). Nouveautés : US Gold, etc. à prix sympas. Vieux hits à 19 F, listes et détails : 2 timbres. Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris.

Vends ZX Spectrum plus 48 K (t.b.é.) + magnéto K7 + 32 jeux (originaux) + livres + 22 minijeux + trucs. Le tout pour seulement 900 F ! Francis GRANDJEAN, 19, rue du Coude, 95360 Montmagny. Tél. : 39.83.95.92.

Vends cartouches de jeux Nintendo (bon prix) + livre de jeux en Basic (PC). Echange ou achète jeux ou utilitaires originaux PC. Yves-Eric MARTIN, 3, rue Paul-Cézanne, 78360 Montesson.

Vends synthé Yamaha PSS-680, neuf, garanti 10 mois. Midi, FM, PCM, 15 mémoires, 8 pads batt. : 32 percus + 100 V + 100 ST + prog. Valeur neuf : 3 500 F, cédé 2 900 F (sur région). Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saône.

Vends console Sega + 1 jeu : 650 F + 11 jeux (Thunder Blade, Alien Syndrome) + Joy Speed King : 120 F. 2 mega : 230 F. 1 mega : 190 F. Carte : 150 F. Le tout : 2 700 F. Pascal DUMONT, 53, rue Berthelot, 77400 Pomponne, Lagny-sur-Marne. Tél. : 60.07.36.32.

Vends revues informatique : Am-Mag, Amstar, CPC, SVM, anciens Tilt (n° 1 et autres). Prix intéressants ! Julien KOS-

TELECHARGEMENT

ATARI ST

messagerie INTERNATIONALE

36-15 code QSD * ST



BIG PROBLÈME

Je vous écris car j'ai un « BIG » problème. J'ai reçu de l'argent pour Noël et avec l'argent de la vente de ma voiture radioguidée, j'ai décidé de m'acheter un ordinateur. Possesseur d'un Amstrad 6128 que j'ai également vendu, j'hésite entre l'Atari 520 ST (ou 1040 ST) et l'Amiga 500. Mes honorables oreilles ont laissé entendre que Commodore était en faillite et va peut-être changer de patron. Est-ce vrai ?

J'ai un ami qui a un CPC 6128 couleur. Mais il a encore deux moniteurs monochromes. Peut-il les brancher sur un autre type d'ordinateur ? Si oui, lequel ? Fisher Technik Computing a pondu une espèce de robot que vous avez décortiqué dans le Tilt n° 59. Existe-t-il sur Amiga 500 ? Si oui, quel en est le prix ?

Jean-Luc le Commodorien (ou Atarien ?)

Commodore a eu des difficultés, mais c'était il y a plus de deux ans. La société a effectué depuis un sérieux redressement financier et ne semble pas près de faire faillite.

De deux choses l'une : soit votre informateur date un peu, soit il a eu vent d'un fait bien réel celui-là : le patron de Commodore Allemagne quitte son emploi. Mais pour le reste, rassurez-vous, aucune rumeur désagréable concernant Commodore ne nous est parvenue. La réponse concernant les moniteurs Amstrad CPC a déjà été donnée à plusieurs reprises dans cette rubrique. Bon prince, je vais vous la resservir, mais ce sera la dernière fois ! Les moniteurs Amstrad ont une alimentation directe qui, à moins que vous ne soyez un roi de la bricole, interdit leur connexion directe à un autre ordinateur. Vous pouvez cependant vous procurer chez Power Products, et pour 295 F (ttc), une interface qui transforme le moniteur Ams-

trad en Péritel. Vous pouvez alors le brancher sur un Thomson, un Atari ST ou un Amiga. Mais pas sur un PC, sauf dans certains cas exceptionnels, comme le PC1 Olivetti.

Le Robot FisherTechnik existe, au prix d'environ 1 400 F, pour Atari ST, Commodore 64 et 128, Amstrad CPC 464 et 6128, toute la gamme Thomson, Apple II et compatibles PC. Hélas, il n'est pas prévu pour Amiga. Du moins pour l'instant. On peut quand même rêver...

BREAKOUT

Ayant tapé le listing « Breakout » de la revue Tilt n° 59 du mois de novembre 1988, j'ai quelques difficultés à faire tourner le programme. Bien que de nombreux mots et signes se superposent dans quelques lignes de votre listing, je pense avoir corrigé les erreurs.

Malgré tout, quand je lance le programme et après avoir créé le fichier scores, les différents réglages proposés étant effectués (vitesse balle, etc.), le visuel du jeu s'affiche correctement. Cependant, aucune balle n'est présente et la raquette ne bouge pas. De plus, une zone semble empiéter sur la partie « score » (à droite de l'écran). Cette zone sombre s'étend jusqu'à recouvrir entièrement l'écran si je tape sur quelques touches. Je pense avoir tapé le listing correctement (j'ai vérifié deux fois). Pourriez-vous m'éclairer sur ce problème ?

Pierre Moniot

Comme vous l'avez remarqué, certains mots se superposent à l'impression, ce qui pose un problème de lisibilité. Faites attention aux instructions « Add » et aux opérateurs logiques (And, Or, etc.) qui sont partiellement masqués à certains endroits du listing. Moyennant quoi le programme devrait fonctionner, comme en témoigne la lettre de Cedric Kalus ci-après.

LE ROI DES HUIT BITS

Je me décide à t'écrire pour donner mon opinion sur divers sujets et poser quelques questions. D'abord, la « polémique » sur l'article de Paul Piot à propos du C 64. Je défends les Commodore contre toutes les accusations que l'on peut leur

faire, car pourquoi parler de si petits défauts et ignorer de grandes qualités graphiques et sonores ? Je garde de très bons souvenirs de parties jouées sur cette machine et je pense que du point de vue ludique, le C 64 mérite bien le nom de « roi des huit bits ». J'aimerais bien connaître le logiciel ou le matériel qui satisfera enfin Acidric Briztou, car je n'ai jamais vu son avis favorable dans vos articles. Maintenant, la question du piratage. Je suis d'avis que l'on ne devrait pas interdire la copie de particuliers, mais surtout la copie massive pour la revente. Et pourquoi interdire la copie tout en permettant la vente de copieurs ? Quel est ton avis ?

Anonyme

L'article de Paul Piot sur le C 64 a suscité une levée de bouclier chez les Commodoristes. Cette machine est-elle pour autant la reine des huit bits ? Les opinions divergent (lire la lettre suivante). Après avoir eu un Macintosh, Acidric Briztou est aujourd'hui possesseur d'un Archimedes. Mais hormis le système Volvox, rien ne trouve grâce à ses yeux. Quant au piratage, sachez que vous avez parfaitement le droit de réaliser pour votre usage une copie de sauvegarde (voir le dossier sur le piratage dans le numéro 61 de Tilt). Mais sans copieur, vous auriez du mal à exercer ce droit puisque nombre de logiciels sont sévèrement protégés.

LE VICE-ROI DES HUIT BITS

Je possède un MSX2, le NMS 8250 Philips. Pour les ignares, je précise qu'il s'agit d'un ordinateur, j'en connais qui se coucheront moins bêtes ce soir (...). Il existe encore des personnes qui déclarent que le Commodore 64 est le meilleur ordinateur huit bits sur le marché. Je rappelle tout de même aux ignares (ils sont gâtés aujourd'hui) que le MSX2 est une bécane huit bits, qu'elle dispose d'une palette de 512 couleurs et d'une résolution de 512 x 212 (en 16 couleurs, NDLR). Je n'oserais pas décrire les caractéristiques du C 64. Aussi, j'annonce aux ignares (j'ai réellement pitié d'eux) que le MSX2+ est sorti au pays du soleil levant. Il surpasse notamment des machines comme l'Amiga 500 (que

j'estime beaucoup, contrairement à l'Atari) du point de vue du graphisme, son, scrolling...

Christophe

O RAGE, O DESEPOIR !

Bonjour, je suis un Atariste et je suis fou de rage de voir que trois programmes sur quatre publiés dans Tilt ne fonctionnent pas ! Par exemple, « Globule » du numéro 62. La ligne « ONcGOSUB couleur,fill,cercle,line,box » ne veut pas être acceptée par l'ordinateur ! Pourquoi ? (Tandis que Breakout du numéro 59 fonctionne à merveille.)

Cedric Kalus, Metz

Je pense que votre rage vous aveugle quelque peu, du moins concernant la proportion de programmes ne fonctionnant pas. D'accord, il arrive que nous commettions une erreur de-ci, de-là, mais trois sur quatre ! Comme vous y allez ! Quant à votre problème à propos de « Globule », après avoir interrogé Juju (le responsable des listings) à la lampe à souder, je peux vous apporter une explication. Tout vient de l'impression laser ! Les programmes sur Atari ST sont en effet tirés sur la laser Atari avant d'être imprimés. Les résultats sont plus propres et plus lisibles qu'avec une matricielle usuelle, mais la laser Atari a une fâcheuse tendance à réduire les espaces entre les mots, déjà compressés par le GFA Basic. Cela n'a souvent aucune importance, mais hélas pas dans le cas qui vous intéresse. La ligne incriminée aurait dû paraître sous la forme « ON (espace) c (espace) GOSUB couleur,fill,cercle,line,box ». Attention quand même, le mot espace entre parenthèses signifie seulement la présence d'un espace. Pas besoin de le taper ! Nos excuses seront renforcées auprès de vous, j'espère, par le fait que nous avons privé Juju de petites bières pour un mois.

RECHERCHE CAO DÉSESPÉRÉMENT...

Possesseur d'un Amstrad 6128, je suis dessinateur en bâtiment et j'aimerais avoir un logiciel d'aide à la conception architecturale. Lequel me conseillez-vous ? Où peut-on le trouver et à quel prix ?

Nguema Hubert, Libreville (Gabon)

a les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

- A 500 512 Ko RAM + lecteur 3 1/2 + souris **4490 F**
- A 500 C A 500 + moniteur couleur 1084 **7290 F**
- A 2000 1 Mo RAM + lecteur 3 1/2 + souris **11590 F**
- AMIGA 2000 + moniteur 1084 S **13990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		MONITEURS	
3 1/2 interne A 2010	1410 F	Monochrome HR A 2024	NC
3 1/2 externe A 1010	1390 F	Couleur HR 1084 S	2990 F
3 1/2 ext. + affichage	1690 F	Couleur Multi Synchro	7490 F
5 1/4 ext. + affichage	2190 F	EXTENSIONS	
3 1/2 externe	1250 F	512 K interne	990 F
MONITEURS		512 K interne A 501	1490 F
Encoder EPAL	2600 F	2 Mo externe Oka	1700 F
Frame Grabber N/B	8890 F	1.5 Mo interne 500 Oka	1990 F
Frame Grabber Couleur	9350 F	2 Mo interne A 2058/2	6510 F
Filtre électronique DG 88	2420 F	Carte 62020	14220 F
Genlock interne A 2300	2125 F	DISQUES DURS / CONTROLEURS	
Genlock externe GST 30	3490 F	Amigos 500 20 Mo externe	4990 F
Genlock externe GST 30P	3850 F	Amigos 2000 20 Mo	4900 F
Genlock externe	14785 F	Carte SCSI	4900 F
GST 1000	17233 F	20 Mo interne	6150 F
Genlock externe	800 F	A 2092 PC	6150 F
GST 2000	800 F	20 Mo interne	10660 F
Graphiscope II	800 F	A 2090 Amiga	6150 F
Handy Scanner 4	3990 F	40 Mo Autoboot	10660 F
Cameron	3990 F	EMULATEURS	
Interface Video Comp. A 2032	790 F	PC XT + lecteur 5 1/4	5600 F
Objectif Schneider	950 F	A 2092/PC 5060	5600 F
Stratif Rohen	1800 F	PC AT + lecteur 5 1/4	10660 F
Tablette CRP A4	4490 F	A 2286 D	10660 F
Tablette CRP A3	8490 F	GRAPHIQUE/VIDEO	
Tablette EasyL 500	4590 F	Camera Hitachi HV 720	3350 F
Tablette EasyL 2000	5390 F	Crayon optique	1150 F
Table Traç A4 Angalis	11990 F	Digiview Gold 3.0	2250 F
Table Traç A3 Angalis	NC	IMPRIMANTES	
Scanner Cameron A4	6990 F	CITIZEN	
Souris Amiga	390 F	120 D	1850 F
TELEMATIQUE		LSP 10	2790 F
Emulateur Archos	790 F	MSP 15	4590 F
Emulateur Flamitel	1490 F	STAR	
Emulateur Amigatel	995 F	LC 10	2490 F
Modem DTL 3000	6400 F	LC 10 couleur	2950 F
SON		AMSTRAD	
Interface Midi ECE	520 F	DMP 3160	2290 F
Pro Midi Studio	NC	DMP 4000	3995 F
Sampler Midi Amas	1050 F	LQ 3500	3990 F
Sampler Perfect Sound	990 F	EPSON	
Visual Aurals	2490 F	LX 800	2690 F
		LC 24 10	4990 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10% de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF : LE DÉFI!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
* 9 aiguilles** de plus de 5000 F.

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

a les services

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre!
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité : Allo Danièle (1) 43 57 48 20

* sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4000 F

3615 amie
Plus de 5000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

a le choix

AMIGA

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDEO		JEUX	
3-Demon	750 F	Textcraft + V1.3	300 F
Aegis Draw 2000	2190 F	VIP Professional	1400 F
Aegis Impact	800 F	MUSIQUE	
Aegis Videoscope 3D	1400 F	Aegis Audiomaster II	630 F
Aegis Video Titler	1050 F	Aegis Sonix	500 F
Animare 3D	1300 F	Deluxe Music	700 F
Deluxe Paint II Pal	650 F	Dr. T'S	1990 F
Deluxe Print II	500 F	Synthia	850 F
Deluxe Video 1.2	700 F	BUREAUTIQUE	
Design 3D	860 F	Kindwords	540 F
Digipaint	520 F	Maxiplan 500 Fr.	1260 F
Dynamic Cad	3500 F	Maxiplan plus	1800 F
Fantovision	520 F	Page Setter Fr.	1470 F
Grabbit	300 F	Professional Page Fr.	3690 F
Modeler 3D	850 F	Prowrite 2.0	1050 F
Page Flipper +	NC	Superbase	345 F
Pixmate	570 F	Superbase Pro	1490 F
Photo Lab	780 F	LES LIVRES	
Photon Point	750 F	Amazing Computing	40 F
Photon Video Cell	1130 F	Amigaworld	40 F
Pro Vidéo Plus	2390 F	Bible de l'Amiga	299 F
Sculpt 3D	890 F	Bien débuter	149 F
TV Show	810 F	Clefs pour Amiga	195 F
Vidéo Générice Master	890 F	Grand Livre de l'Amiga-Basic	249 F
Vidéo Wipe Master	890 F	Hardware Ref. Manual	295 F
LANGAGES		Intuition Ref. Manual	295 F
Devpac 2 Assembler	850 F	Livre du Graphisme	249 F
K'seka Assembler	750 F	Livre du Langage Machine	199 F
Lattice C V5.0	2590 F	Livre de l'Amigados	199 F
Lattice C ++	4175 F	Livre du Lecteur Disquette	299 F
MCC Pascal 2	950 F	Programmer's Handbook I	295 F
MUSIQUE		Programmer's Handbook II	295 F
Aegis Audiomaster II	630 F	Rom Kernel Lib.	
Aegis Sonix	500 F	and Devices	450 F
Deluxe Music	700 F	Rom Kernel Exec.	295 F
Dr. T'S	1990 F	SOS Amigados Amigabasic	149 F
Synthia	850 F	Trucs et Astuces	199 F
NOUVEAUTES			
Barbarians II	NC		
Dragon's Lair	450 F		
FOFT	NC		
Phantom Fighter	NC		
Road Blaster	NC		
Tiger Road	NC		
Zany Golf	NC		
Galdregows	220 F		
Willow	290 F		
Titan	250 F		
IK +	300 F		
Mator Massacre	200 F		

a les promos

AMIGA 500
+ moniteur couleur 1084 F
+ extension 512 K
= 7990 F

AMIGA 500
+ moniteur couleur Printel
= 6290 F

WELLDONE

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL. : _____
MON ORDINATEUR : _____
MES 10% DE PRODUITS EN PLUS : _____
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F			TOTAL

CHEQUE CCP CARTE BLEUE
DATE D'EXPIRATION _____
DATE _____ SIGNATURE _____



T1-64

On ne peut pas dire que vous nous simplifiez la tâche. Si encore vous aviez un Mac ou un PC, nous aurions pu vous donner quelques utiles indications, mais là, avec un CPC 6128, nos bouches béent d'ignorance. Si toutefois, un lecteur plus féru que nous peut vous aider, nous le supplions de nous écrire. C'est avec un immense plaisir que nous vous transmettrons ses informations.

LE ST EN QUESTIONS

Tout d'abord, pourrais-tu publier ma lettre ? Je veux te dire que ton journal est hyper-super-extra-génial ! Bon, je voudrais te demander... J'ai l'intention de m'acheter un ST, est-ce un bon choix ? Pourrais-tu m'expliquer pourquoi les jeux sur ST sont plus chers que ceux de l'Amstrad, d'autant que les disquettes vierges sont moins chères sur ST que sur Amstrad ? Est-ce que le câble d'imprimante du CPC est compatible avec l'Atari ST ? Sinon, quel câble faut-il utiliser ? Pourrais-tu me donner des noms de copieurs sur ST, des bons si possible ? Les disquettes ont-elles besoin d'être formatées ? Quand elles sont formatées, de combien de KO dispose-t-on sur chaque face ?

Allan

Concernant votre première question (la publication de la lettre !), la réponse est oui. D'ailleurs, nous le prouvons. Le ST est un bon choix, parmi d'autres. Réponse de Normand, direz-vous... Tout dépend en fait de la somme que vous voulez consacrer à l'achat d'un ordinateur, et de l'utilisation que vous souhaitez faire de votre machine. Il y a plusieurs raisons qui expliquent la différence de prix entre les logiciels pour ST et pour Amstrad, le coût du support n'ayant qu'une influence limitée : le temps de développement des programmes (généralement plus long sur ST que sur Amstrad), le nombre moyen de logiciels vendus pour chaque type de machine (n'oubliez pas que le parc installé de CPC est plus étendu que le parc de ST), les politiques de marketing, qui veulent que le prix des logiciels soit en rapport avec celui de la machine, et l'âge du capitaine. Le câble du CPC n'est pas compatible avec le ST. Vous devez acquérir un câble parallèle Centronics type IBM PC. Ce câble

fonctionne avec les Atari ST, les PC et les Amiga. On en trouve à moins de 200 F. Quant aux copieurs, Lasercop devrait vous donner satisfaction, mais veillez à ne pas enfreindre la loi ! Les disquettes doivent bien sûr être formatées avant de pouvoir être utilisées. Une fois formatées, leur capacité (sur Atari ST) est de 726 016 octets pour deux faces. Certains programmes de formatage peuvent étendre cette capacité à près de 1 méga-octet. Peuvent alors se poser des problèmes de compatibilité et de sécurité des informations.

MUSIQUE !

Je viens d'acquérir un 520 ST et un orgue Technics avec prise MIDI. Quel est le programme de musique pouvant utiliser le maximum des possibilités de mes deux appareils ? Et quel est le langage sur Atari le plus usant et le plus accessible ?

Mohamed Zouc

Tilt a abondamment inventorié, décrit et testé les logiciels de musique. Référez-vous au dossier de notre numéro 59 bis du mois de novembre 1988. GFA Basic, qui allie puissance et accessibilité, semble avoir la faveur de nombre de programmeurs sur ST.

PERSÉCUTION

Je tiens à vous remercier pour avoir su apprécier les dessins que je vous ai expédiés et pour en avoir publié deux dans le numéro 62. Cependant, je n'ai pu m'empêcher de tiquer en découvrant le résultat. Première petite chose : je me prénomme Loïc et non Philippe, mais ceci n'est qu'un petit détail sans importance. La deuxième chose qui m'a fait quelque peu dérangé est le fait que vous avez changé une couleur (au moins) dans un de mes dessins. Dans celui représentant les colonnes, je ne m'explique pas comment un bordeaux a viré au rose. Je connais assez bien les problèmes de reproduction liés à la sélection d'une diapositive sur scanner, ainsi que ceux liés à l'impression, pour penser qu'une telle différence entre l'original et l'image imprimé puisse venir d'un défaut de la chaîne graphique. J'avais également noté cette petite chose chez mon « martien auto-stoppeur » paru

dans le guide de la micro 88 : un gris-vert était passé au bleu profond (?). Bizarre, non ?

A moins que vous ne me répondiez que mon écran (ou que le vôtre) est rempli de pixels fous, je continuerai à penser qu'une personne malveillante au sein de la rédaction s'acharné à modifier les couleurs de p'tits dessins sans défense, au plus grand désarroi de l'auteur.

Loïc Le Gall

Nous comprenons votre désarroi, cher Philippe (pardon Loïc). Comme vous le soulignez, la chaîne graphique (scanner, impression) n'est pas en cause, encore qu'une perte de définition des images et un sensible affaiblissement des couleurs soient inévitables. Au terme d'une longue et difficile enquête, nous nous sommes également résolus à écarter la thèse des agissements malveillants d'un graphiste maniaque frustré de n'avoir pas eu la chance de voir ses dessins paraître dans Tilt.

Il va de soi que nous nous refusons à modifier ne serait-ce qu'un pixel des dessins qui nous parviennent ! Reste la dernière hypothèse, la plus rationnelle et la plus probable : celle des différences de tons existant d'un moniteur à l'autre. Vous déterminez votre palette en fonction des couleurs restituées par votre écran. Or, le rendu des couleurs varie d'un écran à l'autre, d'autant plus que les réglages du moniteur interviennent de manière prépondérante. Cette situation est bien entendu regrettable, il faudrait pour y remédier que tout le monde utilise des écrans étalonnés. Ce n'est pas pour demain...

NON AUX INSULTES !

A bas Alixe ! J'estime qu'on n'a pas le droit d'insulter les journalistes de Tilt (je fais référence au Tilt n° 62 de janvier 1989, page 12, article « vive l'arcade, à bas Briztou). Cher monsieur Alixe, moi non plus je n'ai pas d'ordinateur actuellement, moi aussi je suis un dingue de jeux vidéo, mais contrairement à vous j'ai possédé plusieurs machines, ce qui me permet de porter un jugement en connaissance de cause. Je sais par expérience qu'il faut se montrer tolérant envers les personnes moins expérimentées que soi et leur expliquer gentiment le pourquoi

et le comment de telle chose. Toutefois, il n'y a aucune complaisance à avoir envers des personnes inexpérimentées se donnant des « airs » et étant malpolies. Je suis du même avis que monsieur briztou (le dénommé). Je trouve regrettable d'avoir fait sur une machine de ce prix et de cette qualité technique un jeu comme Alien Mind. C'est effectivement un non-sens ! D'ailleurs, monsieur Alixe, vous trouvez ce jeu archigénial : c'est tout à votre honneur, car vous vous contentez de très peu dans vos goûts et idées.

Je ne désire pas polémiquer inutilement en disant que tel ou tel jeu est meilleur que tel autre car chaque personne a ses goûts. Il y a cependant un autre facteur à prendre en considération : c'est le cadre d'utilisation du logiciel, et je rejoins par là-même l'avis de monsieur briztou (il suffit de regarder les petites annonces de ventes pour s'en convaincre).

J'avoue tout, je tiens monsieur briztou en haute estime... Ne déclenchez pas la guillotine ! Je suis friand de ses articles. Cela ne m'empêche pas de garder la tête froide. Sous les apparences d'un être constamment insatisfait se cache quelqu'un D'UNE GRANDE INTELLIGENCE qui ne s'arrête pas à l'aspect extérieur des choses ou du « ce qu'on en dit ».

Mon Dieu, loin de nous les vaines polémiques... Evidemment, certains auront beau jeu de dire que cette lettre est mon œuvre ! Je vous assure qu'il n'en est rien et ne puis qu'être entièrement d'accord avec son auteur. Quoique... il me semble que ces louanges sont un peu en retrait de la vérité. Cher admirateur, un peu plus d'audace, un peu plus d'enthousiasme, un peu plus de passion pour ma modeste personne. Je suis le plus beau, le plus grand, le meilleur, certes, mais que cela se sache ! Mais après tout, ne soyons pas si exigeant : il fait chaud au cœur de voir qu'une majorité de lecteurs m'apprécie à cette heure. Gageons qu'il en soit de même plus tard. Acidric Briztou

PS : la prochaine fois, n'oubliez pas de mettre une majuscule à mon nom.

N.B. : comme quoi et l'mec il sait achtement bien écrire quant'y s'y met !

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464	lecteur K7 moniteur monochrome	1990 F
CPC 464 C	lecteur K7 moniteur couleur	2990 F
CPC 6128	lecteur disk moniteur monochrome	2990 F
CPC 6128 C	lecteur disk moniteur couleur	3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
Cassette	290 F	Synthétiseur musical	980 F
Disquette DD1	1990 F	Clavier musical	1350 F
Disquette FD1	1590 F	Digital drum	370 F
EXTENSIONS		TÉLÉMATIQUE	
64 Ko RAM DK'Tronics	490 F	Modem DTL 2000	1590 F
256 Ko RAM	990 F	Modem DTL 2000 +	1990 F
256 Ko Silicon disk	990 F	Émulateur minitel KENTEL	390 F
GRAPHIQUE		INTERFACES	
Tablette graphoscope II	990 F	RS 232	590 F
Crayon optique DART 464	350 F	Adaptateur MP1	590 F
Crayon optique DART 6128	690 F	Adaptateur MP2	490 F
Souris AMX	690 F	Multiface 2	570 F
VIDÉO		CÂBLES	
Digitaliseur VID1	990 F	Péritel	150 F
Tuner télé	1390 F	Centronics	150 F
Tuner télé avec télécom	1690 F	Magnéto	70 F
Scanner DART	790 F	Doublure joystick	100 F
AUDIO		Rallonge 464	130 F
Synthétiseur vocal	540 F	Rallonge 6128	160 F

IMPRIMANTES

DMP 2160	1690 F	CITIZEN 120 D	1850 F
----------	--------	---------------	--------

LOGICIELS

UTILITAIRES		Maths CM	200/250 F
Autoformation Assembleur	195/295 F	Ortho CM	170/200 F
Calcomat	/390 F	Sciences naturelles	/199 F
Dams	/395 F	JEUX	
Datamat	/390 F	Street Fighter	99/149 F
La Solution	/790 F	Sky Hunter	95/155 F
Superpaint	/250 F	Conspiration	109/169 F
Textomat	/390 F	Karate Ace	105/155 F
ÉDUCATIFS		Arctifox	109/169 F
Énigme à Madrid	/213 F	Bard's Tale	109/169 F
Énigme à Munich	/213 F	Ikari Warriors	95/155 F
Equations	150/200 F	Bad Cat	105/145 F
Espace et solitude	170/200 F	Mickey Mouse	95/155 F
Exam	170/200 F	Skate Crazy	99/149 F
Français CM	170/200 F	Cobra	119/169 F
Français sons		Match 3	119/169 F
CP/CM	170/200 F	Unitrax	96/149 F
Géométrie	170/200 F	Terramex	95/155 F
Le monde	/197 F	Bedlam	96/149 F
Maths 2 ^e cycle	200/250 F	Nebulus	92/139 F
Maths 2 ^e cycle II	170/200 F	Arkanaïd II	115/185 F
Maths 3	170/200 F	Gabrielle	/179 F
Maths 4	170/200 F	E.X.I.T.	/179 F
Maths 5	170/200 F	Navhateur	155/195 F
Maths 4/5	170/200 F	Mega Apocalypse	92/139 F
Maths 6	170/200 F	Gee Bee Air Rally	109/159 F
Maths CE	170/200 F		

LIVRES

Bible du graphisme	199 F	Livre du lecteur de disquette	149 F
Bien débiter CPC 6128	99 F	Programmes et applications éducatifs	179 F
Grand livre du Basic	149 F	Trucs et astuces	149 F
Livre du CP/M Plus	149 F		
Livre du langage machine	129 F		

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

les prix  le choix

 les occasions

REVISÉES ET GARANTIES 1 AN.

Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

 les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité :
Allo Danièle (1) 43 57 48 20

* sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F



3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N	nouveau modèle + Géo	1450 F
C 64	ancien modèle PROMO	800 F
C 128 D	+ Jane	3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Souris 128 1351	590 F
Cassette 1530	250 F	Tablette graphoscope II	990 F
Disquette SF 1541	1650 F	Crayon optique	410 F
Disquette DE 1571	2490 F	AUDIO	
Disquette SF 1570	1200 F	Interface Midi	365 F
MONITEURS		Synthétiseur vocal	
Monochrome vidéo + son	1000 F	TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 40 col. 1802	1790 F	Sampler	850 F
Couleur 80 col. 1084	2990 F	TÉLÉMATIQUE	
EXTENSIONS		Modem DIGITELEC DTL	1590 F
256 Ko pour C64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DTL +	1990 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Émulateur minitel	390 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	INTERFACES	
VIDÉO		Centronics	890 F
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	IEEE	1590 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	RS 232	650 F
Tuner télé	1350 F	Power Cartridge	450 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F	Action replay IV	625 F
GRAPHIQUE		Superpic	425 F
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F		

IMPRIMANTES

MPS 801 PROMO	600 F	MPS 1250	2090 F
----------------------	-------	----------	--------

LOGICIELS

UTILITAIRES		Textomat	/ 350 F
Basic 64	/ 350 F	Tool	/ 350 F
Basic 128	/ 450 F	Virgule Sénior 64/128	/ 750 F
Calc Result	/ 200 F	ÉDUCATIFS	
Datamat	/ 350 F	Algèbre I ou II	/ 190 F
Easy Script	/ 100 F	Anglais I à IV	/ 190 F
Extra Tool	/ 200 F	Grammaire I à VIII	/ 190 F
Géocalc	/ 350 F	Maître mots	/ 190 F
Géodex	/ 350 F	Mimi la fourmi	/ 295 F
Géofile	/ 350 F	Orthographe I à IV	/ 190 F
Géopublish	/ 495 F	JEUX	
Géos	/ 420 F	American Civil War	/ 259 F
Géos Fontpack I	/ 250 F	Karaté Ace	105/155 F
Géospell	/ 250 F	Dark Castle	/ 195 F
Géoswrite Workshop	/ 350 F	Bard's Tale III	/ 309 F
Heartland	89/149 F	Patton Vs Rommel	/ 259 F
Oxford Pascal	150/250 F	6 Pale III	115/185 F
Pascal 64	/ 350 F	Shate Creasy	105/159 F
Profimat	/ 350 F	Dream Warrior	95/155 F
SuperPaint	/ 350 F	Ikari Warriors	95/155 F
Superbase 64/128	/ 495 F	IO	93 F/145 F
Swift 128	/ 450 F		

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

AMIE LE PRO.

 les promos



AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV 5380 F

4890 F

 les promos



COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 3380 F

2490 F

TAM TAM SOFT

Adieu Thomson...

Thomsonistes, sortez vos mouchoirs. C'est maintenant officiel: l'entreprise nationale arrêtera définitivement son activité micro-informatique à compter du 1er janvier 1990, mettant ainsi fin à une aventure commencée en 1982 avec la sortie du TO7. Dès l'origine, Thomson a bénéficié des commandes de l'Education Nationale. Le plan Informatique Pour Tous, lancé en 1983 par Laurent Fabius, lui a permis de vendre 100.000 TO8, selon ses propres chiffres. L'essoufflement du marché des huit bits et l'absence de débouchés internationaux pour des machines handicapées par l'incompatibilité d'un standard qui n'a pas su s'imposer ont conduit le constructeur à lancer une gamme de compatibles PC baptisés TO16. Arrivée trop tard sur un marché largement conquis par les clones asiatiques et l'Amstrad PC, la gamme n'a pas rencontré auprès du grand public le succès escompté. Le coup de grâce est venu en août 1988 du groupement des achats publics qui n'a pas retenu Thomson comme fournisseur d'ordinateurs dans le cadre de l'opération "13.000 micros" lancée par Lionel Jospin, Ministre de l'Education Nationale. Toutefois, que les possesseurs d'ordinateurs Thomson se rassurent, la marque indique qu'elle continuera d'assurer la fourniture des pièces détachées et la maintenance des machines au delà de la date du 1er janvier 1990. Du matériel neuf sera disponible jusqu'à cette date -des opérations promotionnelles sont sans doute à attendre- mais il convient de faire preuve de prudence à l'égard de machines désormais condamnées.

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit un stylo calculette.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé _____

Nom du logiciel utilisé _____

Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____

Prénom _____ Age _____

Adresse _____ Tél _____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 _____ 2 _____

3 _____ 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: _____

Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

Promotion Commodore

A défaut de baisser ses prix, Commodore fait une offre spéciale, baptisée Amigraph: du 1 au 31 mars, tout achat d'un A500 donne droit à un logiciel gratuit, le célèbre Deluxe Paint II. Commodore organise en outre un système de parrainage: tout possesseur d'un Amiga qui parvient à faire acheter un A500 à un ami se voit remettre un bon par le vendeur (acheteurs, faites-vous accompagner par quelqu'un qui possède déjà un Amiga!). Le bon accompagné de la facture, envoyés à Commodore-France, donnent droit à une montre Commodore. Celui, enfin, qui aura réalisé le plus grand nombre de parrainages recevra un Amiga 2000, le second recevant un disque dur pour A500. Qu'on se le dise! Et un conseil, regroupez-vous...

Concours Crazy Cars II

A l'occasion de la sortie de Crazy Cars II sur Amiga et Amstrad CPC, Virgin Megastore et Titus organisent un concours avec ce même logiciel sur Atari ST. La participation est libre; les inscriptions sont à prendre sur place au Megastore situé sur les Champs-Élysées. Que gagne-t-on? Un walkman, des softs et des disques à gogo. C'est quand? Du 6 au 10 mars. La finale a lieu le 15 mars.

PC Forum: Atari en pointe

Le PC Forum se développe chaque année un peu plus: il rassemblait cette année 850 exposants. Tous les grands étaient là avec des matériels impressionnants par leurs capacités -et leurs prix! C'est pourtant un constructeur bien connu des lecteurs de Tilt qui a fait le plus sensation. Il s'agit d'Atari. Ce n'est pas une, mais deux nouvelles machines qu'Atari va mettre sur le marché dès le mois prochain. Et pas du tout-venant, non. D'abord, le plus petit compatible PC du monde, gros comme une cassette vidéo (avec écran et clavier!). Il tient dans la poche (sans fondre dans la main) et ne coûtera qu'environ 3500 F, avec des logiciels intégrés. Nous en parlerons en détail le mois prochain. Ensuite, un PC-AT avec un disque dur amovible dont le concept est si évident qu'on se dit: "Mais comment diable n'y a-t-on pas pensé plus tôt!". Ce n'est pas le disque en entier qui est transportable, mais seulement la cartouche interne. La mécanique reste inamovible. Quel intérêt? demanderont les réfractaires au progrès. Je leur répondrai: l'argent! En effet, ces cartouches ne coûtent que 1000 F pièce environ, contre 4000 à 5000 F pour un traditionnel disque dur amovible. Et en plus, chaque cartouche contient 44 Mo de données.

Wanted: programmeurs

Titus recherche toujours des programmeurs et nous transmet le communiqué suivant: "Vous êtes dynamique, doué, programmeur expérimenté en assembleur ou/et en "C". Nous vous convions à une géniale croisière... Le bateau: Titus. Destination: le succès. Titus recherche en effet des programmeurs..." Vous n'avez pas le mal de mer? Alors écrivez à: Titus recrutement, 28 ter avenue de Versailles 93220 Gagny. Et gare aux pirates!

Bonne impression

Une nouvelle imprimante vient chasser sur les terres de la célèbre Citizen 120D! Le constructeur allemand Mannesmann-Tally, réputé jusqu'ici pour la solidité, les performances, le manque d'élégance -et le prix!- de ses imprimantes professionnelles, vient de sortir un modèle à bas prix (1790 F), la MT 81, qu'il destine au grand public. C'est une matricielle neuf aiguilles, aux performances plus qu'honnêtes, assez agréable d'aspect. Elle se connecte à un PC, un Atari ST ou un Amiga. Pour promouvoir ce produit, Mannesmann-Tally a placé, le jour de la St Valentin, des "bornes d'amour" dans certaines gares SNCF. Chacun pouvait se faire imprimer par la MT 81 de brûlantes déclarations...

a les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	3490 F
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	5490 F
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	4490 F
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	5990 F
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	7490 F
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	11800 F
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	15300 F

PÉRIPHÉRIQUES

Dés produits testés, le plus grand choix.

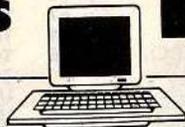
LECTEURS		Digitaliseur pro 87	2870 F
3 1/2" externe Cumana	1490 F	Gen lock gst 30	3490 F
3 1/2" externe Nec	1290 F	Epal	2600 F
5 1/2" externe Cumana	1990 F	Filtre dg88	2420 F
3 1/2" externe	1250 F	GRAPHIQUES	
MONITEURS		Scanner CANON A4	11560 F
Monochrome SM124	1490 F	Handy scanner 16T	3790 F
Couleur SC 1425	2490 F	Table graph. A4	4490 F
Multisyncro EIZO	6990 F	Table graph. A3	8490 F
EXTENSIONS		INTERFACES	
512 Ko pour 520	990 F	16 sorties logiques	500 F
1 Mo pour 1040	3390 F	4 sorties logiques	700 F
DISQUES DURS		8 entrées/sorties log.	550 F
Mega file 30	4490 F	Free boot	350 F
Mega file 60	7390 F	SON	
EMULATEURS		ST replay 4	776 F
PC Ditto	590 F	TELEMATIQUE	
Aladin	2490 F	Presto Capte	490 F
VIDEO			
Digitaliseur realtiser	1790 F		

IMPRIMANTES

CITIZEN		AMSTRAD	
120 D	1850 F	DMP 2160	1690 F
HQP 45	5345 F	DMP 4000	3995 F
STAR		LQ 3500	3990 F
LC 10	2490 F	EPSON	
LC 10C	2950 F	LX 800	2690 F
LC 24-10	4990 F		

a AMIE LE PRO.

a les promos



520 STF
+ moniteur couleur
Printel = **4990 F**

1040 STF
+ moniteur couleur
Printel = **6990 F**

a AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF :

LE DÉFI!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES*
POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
*9 aiguilles** de plus de 5000 F.

a les services

COMMANDEZ PAR TELEPHONE : 43 57 96 89

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurora et Pluriel
- la reprise de votre vieux ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité :
Allo Danièle (1) 43 57 48 20

* sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4000 F



3615 amie

Plus de 5000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

a le choix

ATARIST

ACCESSOIRES

MANETTES		PROTECTION	
Quick shot II	60 F	Clavier	70 F
Quick shot II T	145 F	Moniteur	80 F
Quick joy I	60 F	Imprimante	80 F
Quick joy III	145 F	RANGEMENT phonica	
Quick joy V	250 F	45 disc 3 1/2	90 F
Speed king	110 F	90 disc 3 1/2	125 F
Command control	295 F	50 disc 5 1/4	90 F
Crystal	165 F	100 disc 5 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES		DISQUETTES	
3" 1/2 SFDD		3" 1/2 DFDD	
PAR 10 = 89 F		PAR 10 = 100 F	
PAR 100 = 850 F		PAR 100 = 900 F	
DISQUETTES		DISQUETTES	
3" DFDD		5" 1/4 DFDD	
PAR 10 = 190 F		PAR 10 = 40 F	
PAR 100 = 1800 F		PAR 100 = 350 F	

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITE			
Compta Jaguar	1950 F	ZZ Paint	780 F
Le Comptable	485 F	Gfa Artist	495 F
La Solution	2690 F	Gfa Raytrace	595 F
GESTION DE FICHIER		Easy Draw II	730 F
Superbase	590 F	PAO	
Superbase Pro	1290 F	Time Work Publish	1150 F
Induction	490 F	Publishing Partner	1790 F
TABLEUR		Publishing Part j	990 F
LDW power	1490 F	Publishing Master	NC
Calcomat 2	790 F	ÉDUCATIFS	
Calcomat	390 F	A la découverte de la vie	213 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Bac Géa 1 ^{er} term.	226 F
BeckerText II	890 F	Bac maths (B) 1 ^{er} term.	226 F
Le Rédacteur	580 F	Bac maths (C, E) 1 ^{er} term.	226 F
Sigum II	1790 F	Bac maths (D) 1 ^{er} term.	226 F
1st Word plus	580 F	Ballade au pays de Big Ben	213 F
EMULATEUR		Ballade outre Rhin	213 F
PC Ditto	590 F	Bosse des maths 5 ^e	221 F
Aladin	2690 F	Enigme à Madrid	213 F
MUSIC ET MIDI		Enigme à Munich	213 F
Studio 24	1147 F	Fonctions et complexes	260 F
Track 24	590 F	Géométrie	260 F
Music const set	269 F	Le traceur	260 F
Music Studio	315 F	Maths 2 à 6	260 F
LANGAGES		Objectif Europe ou France	213 F
Gfa 3,0	790 F	Objectif monde 1 ou 2	213 F
Gfa Assembleur	590 F	Rody Mastico	175 F
Lattice C	990 F	10 BEST	
Macro Assembleur	NC	JEUX	
Profimat	495 F	Falcon	278 F
GRAPHISMES ET VIDEO		Dungeon-Master	230 F
Degas Elite	230 F	Baal	214 F
Cyber Studio	895 F	R-type	217 F
Cyber Control	595 F	Thunder Blade	221 F
Cyber Paint	695 F	Operation Wolf	195 F
Cod 3D	295 F	Purple Saturn Day	250 F
Spectrum 512	595 F	Double Dragon	240 F
Unspec	595 F	Speedball	251 F
ZZ Draft	780 F	Teenage Queen	200 F
ZZ Rough	490 F		

LES LIVRES

Bien débiter ST	129 F	Grand livre du graphisme	199 F
Bien débiter Gfa	129 F	Mise en Œuvre du 68000	260 F
Langage machine st	179 F	Assembleur 68000	145 F
Le livre du GEM	179 F	Guide du graphisme	178 F
Disquette et disque dur	299 F	Guide du programmeur	260 F
Boîte à outils st	199 F		

PETITES ANNONCES

suite de la page 120

TRECHE, 2, rue des Rosiers, 85340 Olonne-sur-Mer. Tél. : 51.32.74.99.

Vends 800 XL t.b.é. avec drive 1050 + lect. K7 1010 + impr. 1020 + jeux K7 et disq. 2 cart., prog. utilitaires, K7 de Basic, livres et doc vendu 2500 F. **Thierry CHARLIER, 30, place des Palombes, 77176 Nandy. Tél. : 60.63.67.63.**

Vends ordinateur de poche, écran graphique PB 700 + manuel de programmation. Prix intéressant. **Jacques CRESPI, 15, avenue des Muses, Le Houssau, 44470 Carquefou. Tél. : 40.30.13.35 (seulement le week-end).**

Vends Oric Atmos + câbles + 30 jeux. Valeur : 5000 F, vendu 2500 F. **Jean-François BINZ, les Eycards-Cantenac, 33460 Margaux. Tél. : 56.89.75.67.**

Vends machine à écrire électronique Olivetti et Personnel 50. Prix : à débattre. **Pascal LANDABOUROU, chemin de l'Aera, Ascarrat, 64220 Saint-Jean-Pied-de-Port. Tél. : 59.37.27.06.**

Vends IBM PC XT + moniteur couleur + d. dur + lecteur 5 p + souris + joystick + nombreux utilitaires et jeux + disques vierges (état neuf). Prix : 15000 F (doc complète). **Jocelyn MONTJAU, Saligneux Cellieu, 42320 La Grand-Croix (Loire). Tél. : 77.73.25.98.**

Vends NCR PC 41 config. 256 Ko drive 5 1/4 disq dur 10 Mo carte CGA carte joystick + imprimante Citoh 8510 + doc. Prix : 10000 F. **Jean-Pierre MARTINET, 21, rue P-Cuvillier, Aulnoy-Jaux-Valenciennes, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.41.81.41.**

Vends jeux originaux sur PC 1512, liste sur simple demande. Echange aussi. Merci d'avance. **Oliver PICARD, 11, allée Lanecolot de La, 35136 Saint-Jacques-de-la-Lande. Tél. : 99.30.15.05.**

Vends Tandy 1000 EX + mon. couleur (compatible PCI) + 1 drive + jeux + utilitaires + joystick. Prix : 4500 F à débattre. **Laurent PERISSE, 2, avenue du Lauragais, 31400 Toulouse. Tél. : 61.53.07.46 (après 19 h).**

Vends calculatrice Hewlett Packard 28 C, graphique dérivé, calculs symboliques, etc. servi 6 mois. Prix : 1000 F. **Dharm SURYANARAYANAN, 2, allée des Acacias, 92310 Sèvres. Tél. : 45.07.02.24.**

Vends IBM PC/XT + imp. Ecacit 4514 + Modem Telsat 1240 + mon. couleur AGB + utilitaires. Prix : 10000 F. **Oliver GUERARD, 8, rue Jeanne-d'Arc, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.81.49.**

Vends console Nintendo + 5 jeux (Mach Rider, S. Mario Bros, Kung Fu, Donkey Kong, Legend of Zelda). Prix : 1200 F. **Francis CARDENAS, 4, rue Paul-Verlaine, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.94.28.22.**

Vends Sega t.b.é. (+ Hang on) : 600 F, Vends Black Belt, Wonder Boy, etc. : 120 F. Allen Syn. : 150 F. After Burner : 180 F. Shinobi, Thunder Blade : 200 F. **Ba-Luc DINH, 68, rue Cartier-Bresson, 93500 Pantin. Tél. : 48.93.95.15.**

Vends console Sega (mai 88) + Ninja + Quartet + Outrun + After Burner + un ZX Spectrum + 2. Le tout : 1000 F t.b.é. **Bruno DURAND, 6, avenue du Docteur-Dierès, 17300 Rochefort. Tél. : 46.99.59.16 (samedi matin).**

Vends nombreuses revues informatiques : Tilt, Am-Mag, Amstar, SVM, etc. Recherche aussi contacts pour échanger trucs, bidouilles sur 520 ST. **Julien KOSTRECHE, 2, rue des Rosiers, 85340 Olonne-sur-Mer. Tél. : 51.32.74.99.**

Achète Sinclair Spectrum, ZX1 + micro drive, tout matériel ou extension même en panne. Très bas prix. Faire offre. **Jean-Claude CAMUS, lotissement la Chaume Saint-Sornin, 16220 Monbrion.**

Amiga 500 cherche imprimante, modem, moniteur couleur ou monochrome, logiciels. De tout genre. **David TOILLON, 42 bis, rue Jean-Jaurès, 70200 Lure. Tél. : 84.30.26.96.**

Vends ordinateur de poche Casio SF 3000 + 16 Ko. Achète mon. couleur C 128 (40, 80 C). Ach. modul. turbo CBS ou VS jeux. Ach. imprim. et drive. Etude très propo. **Fred BRIDAY, 32, chemin de Laval, 69230 St-Genis-Laval.**

Cherche revues Microlog n° 1 à 20 et/ou modif. pour charger K7 avec microdisc branché (schéma électronique). D'avance merci. **Philippe LEVRAY, 5, allée de Joinville, 78260 Achères. Tél. : 39.11.13.98.**

Achète tous livres pour Atari ST et/ou IBM PC. Faire offres écrites à **Manuel HERNANDEZ, 6, rue Proudhon « Les Buies », 25700 Valentigney.**

Achète logiciels (jeux, utilitaires) pour T 08, envoyez listes avec timbre. Réponses assurées, prix modéré (max. 120 F). **Michael RIMBAULT, 19, rue Clémenceau, 22430 Erquy. Tél. : 96.72.30.33 (après 17 h).**

Recherche Port of Call, VMS, jeux de géopolitique, langages et compilateurs. Achats, ventes ou échanges. Réponse assurée ! **Jean-Michel REBILLARD, 13, rue du Clos-de-Ville, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.71.25.**

Recherche Atari STF + logiciels. **Thibault DROULERS, 8, avenue des Chataigniers, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.80.69.**

Achète DD1 pour Amstrad CPC 464 + quelques disquettes, maximum 650 F, bon état. **Michel CANTASSOT, 11, rue Jean-Baptiste-Semanaz, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : 48.43.75.82 (entre 18 et 19 h).**

Achète logiciels Atari 520 news ou old. Recherche d'occasion ST replay, disq, dur, scanner, ext. mémoire, 4368 hard. Faire offre. **Didier CUNY, 24, rue du Vignoble, 59360 Damelevières. Tél. : 83.75.95.52.**

Pour Amiga 500, achète drive 3,5 ou 5,25. Achète livres sur assembleurs, ext. mémoire interne ou externe et divers périphériques. **Boris. Tél. : 43.53.39.94 (17 h-19 h).**

Cherche Alphacom 32 pour VIC 20 ou C 64, cartouche Exbasic Level II pour VIC 20, disquettes vierges 5 1/4 SD. **Eric ANANOFF, 5, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. : 45.27.42.10.**

Amiga 500 cherche logiciels en tout genre. Envoyez listes. Réponse assurée + cherche pour A 500 divers périphériques. **David TOILLON, 45 bis rue Jean-Jaurès, 70200 Lure. Tél. : 84.30.26.96.**

Cherche docs pour Okimate 20 + utilitaires d'impression (de dessin). Cherche table graphique, docs sur les séquenceurs. Tout cela pour Amiga. **Seng BANNANVONG, 1, allée La Pérouse, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.45.48.**

Achète jeux sur Amiga 500 : Dragon Ninja, Double Dragon, G. Giana SIS, Opération Wolf, La Q. de L'oiseau..., T. Blade, le Manoir Mortville : 160 F l'1. **Aurélien LANCE, les Plantées, St-Vincent, 38660 Le Touvet. Tél. : 76.08.50.47 (après 18 h).**

Achète Atari 5209 STF en bon état, prix raisonnable. Paie frais d'envoi. Lecteur DF + nbx logiciels 1040 ou ext. Ram accepté. **Franck MARCHIS, chemin du Dr-Griffoulère-Arthes, 81160 St-Jeury. Tél. : 63.45.41.15.**



Club sur la Côte-d'Or pour Amiga. Contactez-moi pour avoir l'adresse du Club Amiga Man International. Vends jeux Oric à prix sympa et PC. **Thierry GAUTHIER, Monthélie, 21190 Meursault. Tél. : 80.21.25.14.**

Gagnez + de 5000 F/mois honnêtement en restant chez vous, le rêve ! Non ! Offre sérieuse, joindre enveloppe timbrée pour réponse. A bientôt. **Wilfrid PAVIE, 140, rue des Vignerons, 77350 La Mee-sur-Seine.**

Vous cherchez un programmeur pour faire une démo ou une intro sur C 64 ? Contactez : **Nadim NOUREDDINE, 31, rue du Repos, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.49.57.**

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro, classés par ordre alphabétique et avec le numéro des pages.

Abrams Battle Tank (PC), p. 17
 Advanced Rugby Simulator (ST), p. 54
 Advanced Ski Simulator (Amiga), p. 60
 After Burner (ST, C 64, CPC), p. 66
 Amiga Gold Hits I (Amiga), p. 74
 Apprendre l'orthographe (PC), p. 40
 Aquaventure (Amiga, ST), p. 17
 Archipelagos (ST, Amiga, PC), p. 14
 Archon Collection (Spectrum, CPC), p. 74
 Art of Chess (The) (Amiga), p. 86
 Ballstyx (Amiga, ST), p. 17
 Bambino fait un puzzle (ST), p. 40
 Barbarian II (ST), p. 50
 Barbarian II (CPC), p. 17
 Bard's Tale II (The) (PC), p. 74
 Battle Chess (PC, Amiga), p. 88
 Billiard Simulator (Amiga), p. 50
 By Fair Means or Foul (CPC), p. 70
 California Games (Amiga II GS), p. 67
 California Golf (C 64, PC), p. 17
 Captain Fizz (ST), p. 70
 Chess (ST, QL, Mac), p. 86
 Chess Master 2000 (ST, Amiga, PC, GS), p. 88
 Chess Master 2010 (GS), p. 88
 Chuck Yeagers (CPC, Spectrum), p. 17
 Circus Games (C 64, Amiga), p. 68
 Colossus Chess (ST), p. 88
 Corporation (C 64), p. 68
 Cosmic Pirate (ST, Amiga), p. 12
 Cyberoid 2 (CPC), p. 74
 Dames Grand Maître (ST), p. 56
 Défis de Taito (Les) (CPC), p. 74
 Demon Stalkers (PC), p. 17
 Desolator (ST), p. 74
 Disk 15 (ST), p. 74
 Double Dragon (Sega, C 64, ST, PC), p. 72
 Dragon Ninja (ST, Amiga), p. 15
 Dragon Spirit (Nec), p. 28
 Dragonscape (ST), p. 17

Dragon's Lair (Amiga), p. 46
 Dynamite (CPC), p. 74
 Eagle Nest (Spectrum), p. 74
 Earl Weaver Baseball (C 64), p. 17
 Eliminator (Amiga), p. 74
 Espionnage (ST, Amiga), p. 68
 Ferrari Formula I (ST), p. 17
 Fifth Gear (C 64), p. 74
 Fire and Forget (Spectrum), p. 74
 Firezone (Amiga), p. 74
 Fists N Throttles (CPC), p. 74
 Footman (Amiga), p. 74
 Formes architecturales (3D) (ST), p. 93
 Formes futures (3D) (ST), p. 93
 Formes humaines (3D) (ST), p. 93
 Formes microrobots (3D) (ST), p. 93
 Four Soccer (Spectrum), p. 74
 Four Stars (Amiga), p. 96
 Français XVI^e-XX^e siècle (PC, CPC, ST), p. 40
 Fusion 2 (CPC), p. 76
 Galaga 88 (Nec), p. 28
 Gary Lineker's Superskills (C 64), p. 76
 GI Hero (CPC), p. 76
 Gradius (Nintendo), p. 67
 G. Nius (ST), p. 74
 Halls of Montezuma (PC), p. 76
 Hellfire Attack (Amiga, C 64, Spectrum), p. 76
 Helter Skelter (ST), p. 76
 History of the Making (CPC, Spectrum), p. 76
 Hockey Powerplay (C 64), p. 69
 Holiday Dream (Amiga), p. 17
 Hot Ball (ST), p. 76
 Human Killing Machine (ST), p. 17
 Hydrofool (Spectrum), p. 71
 Ice Hockey (ST), p. 76
 I owe You (Amiga, ST), p. 17
 Imagic (ST), p. 92
 Jet Bike (C 64), p. 76
 Jet Fighter (PC), p. 62

Jug (ST), p. 17
 Kennedy Approach (ST), p. 76
 King of Chicago (Apple II GS), p. 110
 King's Peril (The) (XE/XL), p. 76
 Krakout (CPC), p. 76
 Kung Fu (Nec), p. 28
 Last Duel (Amiga, ST), p. 17
 Legend of the Sword (PC), p. 17
 Leisure suit Larry II (ST, PC), p. 107
 Life and Death (PC), p. 48
 Livre de la Jungle (ST), p. 58
 Madshow (ST, Amiga, PC), p. 66
 Man Hunter in New York (II GS), p. 76
 Menace (C 64), p. 66
 Mickey Mouse (Amiga), p. 76
 Mission Combat (Amiga), p. 76
 Modem Warg (C 64, PC), p. 17
 Monopoly (Sega), p. 76
 Munsters (The) (Atari ST), p. 71
 Opération Jupiter (Amiga), p. 71
 Phantasy Star (Sega), p. 110
 Pinball Wizard (II GS), p. 76
 Portes du temps (Les) (ST), p. 104
 Project Firestart (C 64), p. 17
 Pro Skateboard Simulator (Spectrum), p. 76
 Populous (Amiga, ST), p. 17
 PT 109 (PC), p. 76
 Purple Saturn Day (Amiga), p. 73
 Quaterback (PC, C 64), p. 17
 Quête de l'oiseau du temps (La) (Amiga), p. 110
 Rack'em (PC), p. 73
 Rambo III (Sega), p. 69
 Rastan (Sega), p. 69
 Rastan Saga (Nec), p. 28
 Robocop (C 64), p. 53
 Robocop (ST), p. 17
 Roy of the Rovers (C 64, Spectrum), p. 76
 Run the Gauntlet (ST), p. 17
 R-Type (CPC), p. 66
 Sargon III (ST, Mac, Amiga), p. 86
 Savage (Spectrum), p. 76
 Savage (ST), p. 17
 Shadowgate (Apple II GS), p. 110
 Side Arms (Amiga), p. 76
 Sideshow (Amiga), p. 17
 688 Sub Attack (PC), p. 17
 Skate or Die (PC), p. 76
 Slam Dunk (C 64, ST, Amiga, PC), p. 17
 Slip Stream (Amiga), p. 17
 Sorcery + (Amiga), p. 76
 Space Harrier II (Sega), p. 30
 Spitting Image (Amiga), p. 70
 Starflight (Amiga, C 64, ST), p. 17
 Starglider 2 (PC), p. 17
 Strike Fleet (PC), p. 69
 Superman (Amiga, ST), p. 72
 Suprême Challenge (C 64), p. 76
 Talespin (Amiga, ST), p. 17
 Technocop (ST, Amiga, CPC, C 64, Spectrum), p. 72
 Teenage Queen (ST, Amiga), p. 72
 Tennis (Nec), p. 28
 Tetris (Amiga), p. 74
 Thunder Blade (Sega), p. 29
 Thunder Blade (C 64, Amiga, CPC), p. 71
 Times of Lore (ST), p. 110
 TKO (C 64), p. 69
 TKO (CPC), p. 17
 Top Gun (Nintendo), p. 70
 Total Eclipse (CPC), p. 51
 Train (The) (CPC), p. 75
 Turbo Cup (PC), p. 68
 Uninvited (II GS), p. 76
 Unispec (ST), p. 93
 Ville des Lions (La) (Amiga), p. 17
 Voyager (ST), p. 17
 War in Middle Earth (CPC, Spectrum), p. 73
 Wasteland (PC), p. 17
 Wec Le Mans (CPC), p. 17
 Whirligig (PC), p. 17
 Wonder Boy Monster Land (Nec), p. 28
 Xor (Amiga), p. 67
 Zac Mac Kracken (Amiga), p. 106
 Zany Golf (Amiga), p. 17
 Zero Gravity (ST), p. 76

NA2A. TV. HI-FI. VIDÉO. MICRO

PUCES, SOURIS ET CELLULES GRISES,
CHEZ NA2A.



EL/LB



36.14 CODE NA2A

LES KITS BAC SUR PC



UNE PREPARATION EFFICACE ET INTELLIGENTE, AU BACCALAUREAT POURQUOI ?

- Parce que la combinaison logiciels + livres ! utilisable de manière interactive et complémentaire, constitue UN ATELIER COMPLET.
- Parce qu'ils ont pour objet l'ensemble des programmes de terminale dans les matières suivantes : Mathématiques C-E et D, Physique-Chimie C-E, Economie B.
- Parce qu'ils offrent à l'élève plusieurs centaines d'heures d'utilisation.
- Parce qu'ils sont le fruit de la REFLEXION et du TRAVAIL d'une équipe d'ENSEIGNANTS QUALIFIES, consciente que les échecs au Baccalauréat sont souvent dus à un travail mal géré.
- Parce qu'ils proposent une METHODE DE TRAVAIL COHERENTE et non pas un ensemble de « trucs à Bac ».
- Parce qu'ils mettent l'ordinateur au service d'une PEDAGOGIE ACTIVE.
- Parce que les élèves les utilisent tout au long de l'année scolaire en TRAVAIL CONTINU et de manière intensive pendant les REVISIONS.
- Parce qu'ils offrent une grande SOUPLESSE D'UTILISATION à l'élève qui peut travailler à son rythme et en fonction de ses propres besoins.

